

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !
XBOX
Le Magazine Offici
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX - NUMERO 11 - JANVIER 2003
FABLE
BEL. / LUX. : 10 €
Fable
Découvrez l'avenir du jeu de rôles
2003 L'ANNEE XBOX
150 jeux à découvrir ! Vous aussi, vous allez craquer
METAL GEAR SOLID 2 : SUBSTANCE
Un héros de légende enfin sur Xbox !
XBOX LIVE
Les tests des jeux disponibles
www.xboxmag.fr
T 05279 - 11 - F: 8,99 €
future games
The first choice for gamers
JANVIER 2003
NUMERO 11



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro onze - Janvier 2003
101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre (vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi (38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO
Stéphane Berthoux (SR), Françoise Bertrand (Maquette), David Calvo, Thomas Diouf, Arnaud Frey, Lâm Hua, Louise Lasterade (Maquette), Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, David Montoro (dessinateur), Samuel Pelmar, Ludovic Tessier, Kim-Long Tran, Florian Viel.

PUBLICITE
Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier
Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistantes de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédicte Carpentier (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros. Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaïmi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaïmi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Cany
Chef de studio pôle jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).



Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

L'année Xbox



Tout le monde semble d'accord, les choses se sont grandement améliorées depuis quelques semaines. Le démarrage difficile de la Xbox semble oublié, les critiques s'amenuisent, on voit même certains résistants de la première heure céder à la tentation, et le grand public montre son intérêt grandissant. Le pack exclusif et inédit avec deux jeux complets n'y est sûrement pas étranger. Bref, on n'a jamais autant parlé de la console noire et verte. Si les offres et l'imposante campagne de publicité de Microsoft ont su enfin faire connaître la Xbox aux yeux du plus grand nombre, cela fait un moment que ses jeux et ses nombreux atouts ont convaincu ceux qu'elle a déjà séduits. Alors, que vous fassiez partie du clan des fidèles de la première heure ou que vous ayez rejoint les rangs depuis ou tout récemment (merci petit papa noël), c'est avec plaisir que nous vous accueillons dans ce nouveau numéro.

Pour nous la Xbox est la meilleure console de jeu du marché, et nous vous le prouvons dans chaque numéro, en vous guidant dans votre loisir, en vous conseillant les meilleurs jeux et en vous mettant en garde contre les autres. Si ce mois est moins intense en nouveautés, disons que cela compense pour tous ceux édités dernièrement, et dont vous retrouverez les verdicts dans nos pages Xhaustives. Il y a déjà des dizaines de chefs-d'œuvre et d'incontournables sur Xbox, il serait dommage de passer à côté ! Et pour vous montrer ce que cette nouvelle année vous réserve, toute la rédaction vous a préparé un énorme dossier avec 150 jeux présentés ! Le tout sans oublier quelques bons coups de phare sur des jeux aussi attendu que *Fable* (et vous allez comprendre pourquoi) ou *Metal Gear Solid 2 : Substance*. Nous continuons également notre présentation du service de jeu en ligne Xbox Live, avec quelques conseils et les tests des premiers jeux compatibles. Nous vous guiderons d'ailleurs jusqu'à la sortie de ce service le 14 mars 2003. Je termine, avec l'équipe, en vous souhaitant tous nos vœux et une excellente année. Alors bonne lecture, bon jeu avec notre DVD de démos exclusives et rendez-vous fin janvier pour de nouvelles aventures !

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox





■ **Hors-série bis :** en plus de notre Spécial Solutions (voir les actus), vous trouverez également en kiosque un numéro collector, contenant les magazines 1 à 3, voire 2 à 4 suivant les régions.

SOMMAIRE JANVIER



LES JEUX DE 2003
Une sélection des nombreux titres en préparation sur Xbox. **P.56**



DRIVER 3
Premières images et infos sur la série des amateurs de tôle froissée. **P.6**



STEEL BATTALION
Apprenez dès maintenant les commandes par cœur ! **P.24**

Dédicace : merci à Oxydo Chronos pour son idée de mettre le dossier *DOA* sur notre site pour que les internautes puissent l'avoir dans son intégralité.



OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !

XBOX

Le magazine Offici

Fable

Découvrez l'avenir du jeu de rôles

2003 L'ANNEE XBOX

150 jeux à découvrir ! Vous aussi, vous allez craquer

METAL GEAR SOLID 2 : SUBSTANCE

Un héros de légende enfin sur Xbox !

XBOX LIVE

Les tests des jeux disponibles

www.xboxmag.fr

future games

JANVIER 2003
NUMERO 11





Pétition : est-ce que quelqu'un peut dire à Fred qu'il ne sert à rien de porter des lunettes de soleil au bureau, à part se rendre ridicule...



DRIVER 3

Pied au plancher et gun dans la poche, Tanner va reprendre du service !

FRED

INFOS
DEVELOPPEUR : **REFLECTIONS**
EDITEUR : **INFOGRAMES**
GENRE : **ACTION**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **FIN 2003**

Si vous vous intéressez un tant soit peu aux jeux vidéo, vous ne pouvez pas ne pas connaître la saga *Driver* ! Démarrée en 1999, cette mythique série a fait les beaux jours de la PlayStation et a permis à ses développeurs de connaître une gloire non usurpée. Début décembre, nous avons enfin pu entrevoir les premières images du jeu dans les locaux de Reflections, en plein cœur de Newcastle. Martin Edmonson, maître à penser du studio, a cependant laissé planer de nombreuses zones obscures concernant les nouvelles orientations du gameplay. Ce qui est certain, c'est que Tanner sera une fois de plus le héros ! Ce flic solitaire aux indéniables talents de pilote reprend du service et se retrouve embarqué dans une aventure qui ne devrait pas trop le changer de ses habitudes. Une fois encore, Tanner va devoir infiltrer un gang : ce coup-ci, il s'agit de voleurs de voitures. Le scénario est assez calqué sur celui de *60 Secondes chrono* et, bien évidemment, conduire comme un sauvage constituera le gros du gameplay à travers la trentaine de missions annoncées. Tanner pourra par contre descendre de sa voiture et en changer à volonté, un peu comme dans *Grand Theft Auto*. La ressemblance entre les deux jeux s'arrête là car rappelez-vous que vous incarnez la loi ici ! Pour l'instant, les phases en vue à la troisième personne sont en pleine construction : seuls les décors nous ont été présentés et, déjà, on sent que ça va être explosif ! Tous les objets ou presque seront destructibles, ce qui promet de grands moments de fusillades étant donné que les gunfights seront orchestrées comme dans les meilleurs films de Hong Kong... Dans les pages qui suivent, nous allons vous donner un bref aperçu des principales caractéristiques du jeu, mais soyez certains que nous vous en reparlerons d'ici sa sortie, prévue pour novembre 2003 si tout va bien !

Fascination. Martin Edmonson avoue avoir passé des heures à utiliser un programme de simulation d'accident, utilisé par les constructeurs avant les crash tests...







Le moteur physique gérant les collisions et le comportement routier des véhicules est une version améliorée de celui récemment employé dans *Stuntman*. Jeu qui utilisait le moteur de *Driver 2* (qui découlait de *Driver 1*), lui-même basé sur celui de *Destruction Derby*. Et, à chaque fois, le résultat impressionne !













Difficile de faire la différence entre le jeu et la réalité. Joli travail !





Une Ford Mustang, quelle coïncidence !

BACK ON THE STREETS

Reflections a toujours possédé une longueur d'avance sur les autres studios pour recréer sur un écran des environnements de jeu réalistes. Dans *Driver 3*, il n'est pas exagéré de parler de photoréalisme lorsque l'on voit la qualité visuelle des décors. Les graphistes planchent depuis des mois sur des cartes routières et des milliers de photos afin de modéliser les trois villes du jeu : Miami, Nice et Istanbul. Chaque ville est immédiatement reconnaissable : Nice et ses tortueuses rues étroites débouchant sur des placettes, Istanbul et son architecture bigarrée... Vous pourrez être certain de retrouver l'intégralité des immeubles les plus célèbres du front de mer de Miami. La topographie a également été respectée, grâce à l'usage de données *ad hoc*. Dans chaque ville, vous pourrez emprunter les grandes artères et des dizaines de ruelles secondaires. Mais attention à ne pas vous perdre en cherchant un raccourci... Pour l'instant, les agglomérations ne sont pas encore habitées, mais par la suite, des centaines de passants et des dizaines d'automobilistes viendront animer les rues et rendre plus immersive la mise en scène générale. Il sera même possible d'explorer certains bâtiments lors des phases de tir, mais seulement aux heures d'ouverture. Bien que n'étant pas en temps réel, *Driver 3* proposera des missions se déroulant à diverses heures du jour ou de la nuit et offrira également des effets météo.



Deuche. Pour rendre le jeu plus attrayant, Reflections a amélioré le comportement routier de certaines voitures. La 2CV, par exemple, possède des accélérations dignes d'une Ferrari !



↑ Ceux-là ont des têtes faites pour jouer les *bad guys* de service...

XTRA

L'action de *Driver 3* se déroulera de nos jours, malgré le look très seventies des personnages et des décors. L'objectif de Martin Edmonson est d'établir une ambiance graphique à la *Pulp Fiction*, où voitures puissantes et téléphones portables cohabitent avec des héros aux frusques sorties de *La Fièvre du samedi soir*...



↑ Drôle de position pour piquer un roupillon !



↑ Un story-board de cinématique.

CRASH TEST

Le nombre de véhicules qu'il sera possible d'utiliser n'a pas encore été arrêté mais ce qui est certain, c'est qu'il y en aura des dizaines ! Comme d'habitude, toutes les voitures seront inspirées de modèles réels sans faire partie d'une quelconque licence officielle. Les constructeurs automobiles marquent en effet une certaine réticence lorsque l'on voit dans quel état il sera possible de les réduire... Quant au moteur physique, il est certainement l'un des plus impressionnants qui nous ait été donné de voir : c'est encore plus spectaculaire que dans *Colin McRae Rally 3* ! La gestion des impacts s'avère époustouflante, avec de très nombreuses déformations de carrosserie. Nous avons assisté à une véritable séance de torture sur une pauvre Ford Mustang : en quelques minutes, la voiture avait perdu deux de ses roues, une portière, le capot et tous ses éléments en verre (phares, pare-brise...). Vous pourrez utiliser les caisses les plus typiques des pays que vous visiterez, comme par exemple des 2 CV et des 4L en France. Des Lamborghini et des camionnettes seront également de la partie, mais, surtout, il vous sera possible de piquer des camions et leurs remorques... Ce sont les carrossiers du coin qui vont être ravis !

COMME AU CINEMA !

Si la conduite automobile est l'objet de toutes les attentions de la part de Reflections, les autres facettes du jeu bénéficient du même soin dans leur conception. Le studio est particulièrement fier de son travail sur les cinématiques qui rythmeront le jeu et qui permettront de dénouer les fils de l'intrigue principale. Un très gros travail a été accompli pour la mise au point des textures de peau des différents protagonistes ainsi que sur la physionomie des acteurs virtuels. On retrouvera des visages connus, comme la sinistre mine de Caine, la Nemesis de Tanner, mais on rencontrera également une foule de nouveaux arrivants. Toutes les scènes cinématiques sont d'abord longuement travaillées *via* des story-boards, aussi précis que ceux utilisés dans l'industrie cinématographique. Actuellement, Reflections bataille ferme pour obtenir les droits de nombreuses chansons des années 70 et 80 qui serviront de bande-son lors des séquences vidéo.



↑ Chaque élément de décor, hormis les bâtiments, sera destructible !



↑ Mais que peut-il se tramer dans ce hangar désaffecté ? Réponse dans un an !

Eau. L'action du jeu se déroulant dans deux villes côtières, le studio a mis un point d'honneur à obtenir une eau virtuelle réaliste. De là à penser que nous pourrons piloter autre chose que des voitures...

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

SOYONS CLAIR, VOUS N'ÊTES PAS ICI POUR SAUVER UNE PRINCESSE.





Microsoft game studios

Ça sent la poudre, pas le poudrier: aux commandes d'un blindé de 12m de haut, votre job c'est de tout péter - pas de sauver une princesse. Tout doit disparaître ! Liquidation totale ! Plus de 40 missions, des tonnes d'armes lourdes, des dizaines de robots à piloter... Et si vous en voulez encore plus, vous pourrez défier le monde entier sur Xbox Live et narguer vos adversaires de vive voix. Alors... Prêt à tout réduire en bouillie ?



www.xbox.com/fr/mechassault

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE





En combinant vos pouvoirs, vous invoquez des élémentaires.

SUDEKI

Entre *Soul Calibur* et *Final Fantasy*, la grosse surprise du XO2 de Séville se dévoile peu à peu.

FLORIAN VIEL

INFOS
DEVELOPPEUR : **CLIMAX**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/RPG**
JOUEUR : **1**
SORTIE : **2003**



Il y a des mots dont on ignore la portée avant de les avoir prononcés. Prenez Berreb, par exemple. Encore récemment, il suffisait de dire « catch », « Buffy » ou « *Deus Ex* » devant lui, pour voir son regard s'illuminer. Le terme « *Sudeki* » s'est récemment ajouté à la liste. Mais la présentation lors du XO2 de Séville du premier *trailer* de ce RPG ambitieux ne semble avoir laissé personne indifférent. Faute de trouver, pour le moment, des développeurs nippons désireux, et capables, de livrer un produit de la trempe d'un *Final Fantasy* ou d'un *Zelda*, Microsoft a décidé d'accorder toute sa confiance au studio anglais, qui, tout en proposant un jeu au style japonisant, a su s'éloigner des sentiers battus. Certes, l'univers médiéval-fantastique en vigueur ici ne vous dépaysera pas trop. Mais Climax nous promet un scénario riche en rebondissements et loin du manichéisme trop souvent en vigueur. Et, surtout, *Sudeki* devrait proposer un gameplay novateur. Plutôt que d'appliquer la méthode, chère à *Final Fantasy*, des combats aléatoires, le jeu intègre les monstres directement au cœur des niveaux, dans des endroits précis et les affrontements se déroulent en temps réel, exactement comme dans un jeu d'action. Si vous rencontrez un groupe de monstres, vous devez réagir au quart de seconde et fracassez tout le monde à l'aide d'armes, de sorts, voire de combos utilisant à la fois coups et sorts. Toutefois, RPG oblige, il est difficile d'utiliser des objets ou de sélectionner des sortilèges très rapidement, et ce malgré la clarté de l'interface. Pour vous laissez une chance de triompher autrement qu'en écrasant vos lames sur tous vos ennemis, vous pourrez passer dans un mode proche du Bullet time qui ralentira le cours du temps. Vous aurez alors quelques secondes pour choisir le bon équipement, modifier l'IA de vos 3 coéquipiers, changer de perso, d'arme ou d'armure. *Sudeki* parviendra-t-il à renouveler, voire révolutionner le genre ?

Vroum ! *Moto GP* reste l'une des meilleures réalisations du genre tous supports confondus !



XTRA

» Dans le langage du jeu vidéo, Climax semble rimer avec grandes aventures. Climax Entertainment Japon a travaillé sur trois des jeux de rôle mythiques de la Megadrive. Le studio anglais de Climax (à ne pas confondre avec le précédent) semble bien parti pour se faire un nom dans un genre sur lequel les Japonais règnent encore en maître, sur console du moins. Et preuve que Microsoft croit en *Sudeki* : Climax a déjà signé pour un second épisode !



↑ Certains sorts peuvent ralentir l'ennemi.



DES HEROS COMPLEMENTAIRES

Dans *Sudeki*, vous pouvez former une équipe comptant jusqu'à quatre personnages dotés d'aptitudes uniques. Vous débutez la partie aux commandes du seul Tal, jeune chevalier capable de pousser de lourds objets, mais rencontrerez vite Ailish, princesse et magicienne, qui peut voir des objets magiques invisibles ; Elco, inventeur épris d'armes à feu, qui s'élève dans les airs grâce à un jetpack ; et Buki, beauté féline et alpiniste hors pair. Ces différentes caractéristiques seront mises à profit au cours de la partie pour résoudre diverses petites énigmes. Chaque héros pourra également, en combinant ses pouvoirs avec un autre membre de la partie, faire appel à des élémentaires. Une action qui s'accompagnera d'effets graphiques spectaculaires.



↑ Glaive ou magie : choisissez votre camp !



↑ Attention, Ailish s'apprête à frapper un grand coup...

RENCONTRE AVEC MARK SIMMONS

Mark Simmons, producteur de *Sudeki*, a gentiment pris le temps de répondre à quelques questions.

MOX : Alors que la plupart des RPG actuels font la part belle aux discussions sans fin et aux combats aléatoires, pourquoi avez-vous décidé de vous aventurer dans une autre direction ?
Mark Simmons : *Nous avons toujours aimé les RPG et étions un peu fatigués de passer plus de temps à lire qu'à jouer. Nous étions conscients que créer un RPG en temps réel dont les combats offriraient autant de profondeur que ceux d'un vrai jeu de rôles serait difficile, mais je pense que nous y sommes parvenu.*

MOX : Il n'y aura donc pas de combats aléatoires ?
Mark Simmons : *Non. Les combats utilisent à la fois un système de combos, qui nécessite d'appuyer rapidement sur certains boutons, et les principes des vrais RPG. Lorsque vous ouvrez un menu, l'action ralentit. Vous pouvez alors modifier l'angle de la caméra, changer d'équipement, etc... Vous devez réfléchir vite, car les ennemis peuvent encore vous toucher.*

Blabla : Mark Simmons, producteur du jeu, préfère jouer plutôt que lire, mais vous rencontrerez tout de même des centaines de PNJ loquaces dans les villes et donjons de *Sudeki* !



Appelez le **0899 705 707**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en **gras**! ***CATALOGUE COMPLET:*** Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 705 707**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persomobiles.net**.

RAP/RNB

1000 kisses 55011
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
5.9.1 56303
A demi nue 56101
Addictive 55021
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Apocalypse flow 55042
Are you ready 55017
Art de rue 55607
Avec classe 55024
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Because I got High 56971
Belsunce breakdown 56612
Black suits comin' 55567
Block party 55777
Bomba 2002 56302
Boom boom 55051
Business 55939
Cleaning out my closet 55672
Come with me 56691
Contrôle 55074
Destinée 55037
Diamant noir 55775
Dilema 55917
Du rire aux larmes 56080
Easy 55106
Elle donne son corps avant son nom 55609
Elle est à toi 55570
Enfants du ghetto 55077
Family Affair 56799
Feel it boy 55052
Freestyler 55582
Full moon 56313
Funky Maxime 56359
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta lovin 55940
Gangsta's Paradise 56685
Gansta love 55790
Happy 55921
I need a girl 56301
I'm gonna be alright 55572
It's ok 55909
Je danse le mia 56145
Just a little 55075
Killing me softly 56362
La tribu de Dana 56473
Le Show 55776
Le bilan 55954
Le son des bandits 56054
Nuff Respect 56487
Oh boy 55923
On s'en sort bien 55680
One minute man 55885
Perdono 56062
Petit frère 55610
Pris pour cible 55955
Que vous dire 55031
Qui est l'exemple 56906
R n'b 2 rue 56621
Real slim shady 56618
Regarde le monde 55668
Rester le même 55016
Sache 55899
Stan 56634
The next episode 56632
Through the rain 55036
Toy boy 55078
Tu me plais 55623
U remind me 56770
What's love 56047
What's your flava 55910
Whatcha lookin at 55025
Why'd you lie to me 55022
Without me 56143
+140 Rap! 1554

POP/ROCK

19-2000 55069
A night to remember 55087
A thousand miles 56474
Africa 55956
Another one bites the dust 55113
Babooshka 55114
Boys 55029
Brothers In arms 55930
By the way 56555
Californication 56760
Chercher le garcon 55101
Clandestino 56179
Classic 55111
Cocaïne 56940
Come away with me 55076
Comme ci comme ca 55027
Complicated 55764
Corner of the earth 55007
Desire 55974
Dirrty 55013
Do you really want to hurt me 55094
Don't give up 55086
Don't let me get me 55900
Déjeuner en paix 55102
Electrical storm 55903
Elle s'ennuie 55942
Freeek 55886
Game of love 55012

POP/ROCK (suite)

Girls And Boys 55786
Grace 55032
Hero 56556
Highway to hell 55688
Hotel California 56765
I still haven't found what I'm looking for 55979
I'm gonna getcha good 55915
I'm so excited 55059
If tomorrow never comes 55778
In my place 55020
In too deep 55782
J'ai demandé à la lune 56096
Jeune et con 55779
Just like a pill 55044
L'aventurier 56097
Land down under 55107
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Life goes on 55050
Like I love you 55008
Mao boy 55573
Miss you 55852
New year's day 56763
Objection 55780
Paid my dues 55864
Pride (In the name of love) 55985
Private investigations 55931
Someone new 55026
Song for a Jedi 55770
Stairway to heaven 56790
Stars 55028
Still loving you 56786
Sultan of swing 55060
Sunday bloody sunday 56762
Sweet emotion 55892
Tchi cum bah 55896
Telegraph road 55929
The middle 55055
The zephyr song 55023
Too bad 55018
Touch Me 55110
Un autre monde 55093
Underneath your clothes 55679
Video killed the radio star 55097
Walk of life 55932
We are the world 55085
Where the streets have no name 55006
Wherever you go 56299
+200 Pop/Rock! 1561

VARIÉTÉS

Aime 55733
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu 56228
Apprendre à aimer 55767
Au soleil 56300
Becassine 55924
Besoin de rien, envie de toi 55048
Cargo de nuit 55122
Casser la voix 55090
Ce soir on vous met le feu 56310
Chacun fait c'qui lui Plait 55098
Chic planète 55946
Cho kakao 55116
Coeur de loup 55047
Colore 55950
Comme un avion sans aile 55046
Comme un boomerang 55619
Confidence pour confidences 55109
Couleur café 55719
Cum Cum Mania 56297
Douce France 55034
Désenchantée 56214
Elle est partie 55088
Emilie Jolie 55675
En apesanteur 55549
Est-ce que tu viens pour les vacances 55928
Fou à lier 55951
Gym tonic 55958
I'm alive 55730
Il est libre Max 55121
Il suffira d'un signe 55095
Imbranato 55905
J'ai besoin d'amour 55738
J'attends l'amour 56123
Jamais loin de toi 55082
Je dois m'en aller 55115
Je l'aime à mourir 56081
Je ne veux pas travailler 56185
Je ne veux qu'elle 55912
Je suis et je resterais 55564
Je te survivrai 55040
Je vais à Bang Bang 55952
Joe le taxi 56418
L'agitateur 56074
L'été indien 56092
L'été sera chaud 55091
La Boheme 55927
La chanson con 55033
La chenille 55920
La fille du coupeur de join 55803
La groupie du pianniste 55045
La musique 56876
Lasciate mi cantare 56892
Le bon choix 55861
Le chat 55119
Le coup de folie 55112
Le grand sommeil 55099
Le paradis blanc 55058

VARIÉTÉS (suite)

Les brunes comptent pas pour des prunes 55953
Libertine 56212
Live for love united 56124
Manhattan-Kaboul 56312
Marie 55818
Milliers, Millions, Milliards 55914
Millésime 56939
Mister Renard 56128
Moi vouloir toi 55120
Mon amant de Saint-Jean 55545
Mon amie la rose 55081
Mon dernier soldat 55949
Nos différences 55784
Nos rendez-vous 55737
Nuit de folie 55043
On s'en va 55769
Pandi panda 55925
Pardonne-moi 55839
Paroles paroles 55660
Petit papa noël 56768
Petite Marie 55117
Plus haut 55997
Pour le plaisir 55108
Prendre un enfant par la main 55959
Primitif 55118
Pull marine 55103
Que je t'aime 56225
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Santiano 55944
Savoir aimer 55773
Si maman si 55620
Stach stach 56064
Star Academy 2-Musique 55736
Ti amo 55568
Toi mon toit 55938
Toute première fois 55041
Tropique 55035
Tu es mon autre 55901
Tu ne me dois rien 55100
Tu trouveras 56035
Un enfant de toi 56077
Un lapin 55926
Un soir de pluie 55053
Une autre histoire 55038
Une belle journée 56095
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les femmes 56008
Voyage voyage 55096
+290 Variétés! 1564
+10 Mylène! 1590

COMÉDIES MUSICALES

Avoir une fille 55862
Belle 56109
Roméo et Juliette-Vérone 55049
+10 Comédies musicales! 1574

DANCE/ELECTRO

Aerodynamic 56613
Asereje 55571
Bring that beat back 55890
C'est aussi pour ça qu'on s'aime 55547
Cartoon heroes 55866
Children 56168
Daddy DJ 56642
Dove 55906
Délirio 55918
Flashback 55957
Gimme, Gimme, Gimme 56956
Gotta get through this 55009
Holiday 56488
I am what I am 55871
I begin to wonder 55911
In this world 55015
Indie walk 55014
Lambada 56710
Like a prayer 56063
Love don't let me go 56127
Moonlight queen 55079
Once upon a time 55030
People come people go 55768
Pop Corn 56094
Prisencoli 55054
Round round 55781
Samba Rio de Janeiro 55922
Say it again 55933
Seven days and one week 55084
Sex 55039
Shined on me 55904
Summer in Paris 55019
Supa dupa fly 55876
Sweet dreams 55089
The man with the red face 55977
Tourne toi 55546
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
You didn't expect that 55765
You're my heart, you're my soul 55105
+150 Dance! 1559

DISCO

Billie Jean 56202
Daddy cool 55694
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
Just an illusion 55639
Reggae nights 55705
Y.M.C.A 56017
+40 Disco! 1580

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

0	110	A	2	K	55	U	88	:	123
1	111	B	22	L	555	V	888	,	124
2	112	C	222	M	6	W	9	/	125
3	113	D	3	N	66	X	99	@	126
4	114	E	33	O	666	Y	999	©	127
5	115	F	333	P	7	Z	9999	♥	134
6	116	G	4	Q	77	Espace	1	☺	128
7	117	H	44	R	777	.	120	☺	129
8	118	I	444	S	7777	!	121	☹	132
9	119	J	5	T	8	?	122	☹	133

Personnalisez votre logo avec le **texte que vous voulez**: **Choisissez** un logo "**Zone perso**". Appelez le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Vous obtenez la nouvelle **référence perso** de votre logo: vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis: il est **conservé à vie**!

I ♥ Zone perso! → I ♥ FLO, LA PLUS BELLE!
23 328 — Perso: **FLO, LA PLUS BELLE!** — Réf. perso
Zone perso! → 23 574
Pas de perso: le logo sera centré! 23 574

Logo GÉANT! 27 911 (hello?)
Logo GÉANT! 27 704
Logo GÉANT! 27 703
Logo GÉANT! 27 916 (TU ME MANQUES)
Logo GÉANT! 27 902 (TU ME MANQUES...)

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo VIDE 23 300
Zone perso! — Logo vide totalement perso! 23 300

23 589 (MON AMOUR JE T'AIME) · 23 582 (TU FAIS BATTRE MON) · 23 586 (JE T'AIME) · 23 583 (Zone perso!) · 23 328 (I ♥ Zone perso!)
23 648 (JE PENSE A TOI) · 23 577 (JE PENSE A TOI) · 23 594 (MON GROS) · 23 654 (MON PETIT) · 23 312
23 780 (BESOIN D'AMOUR) · 23 681 (TU ME FAIS CRAQUER!!) · 23 437 (JE T' ♥) · 23 518 (Zone perso!) · 23 692
23 775 · 23 786 · 23 575 · 23 645 · 23 779
Logo GÉANT! 27 751 · Logo GÉANT! 27 770 (JE T' ♥) · Logo GÉANT! 27 753 (MON COEUR EST SI LEGER AVEC TOI) · Logo GÉANT! 27 769 (I ♥ Zone perso!) · Logo GÉANT! 27 915 (Je t'aime)
Logo GÉANT! 27 706 (Zone perso!) · Logo GÉANT! 27 907 · Logo GÉANT! 27 925 (JE T'AIME) · Logo GÉANT! 27 906 (TU ME MANQUES) · Logo GÉANT! 27 754 (TU ME MANQUES BEBE...)
Logo GÉANT! 27 872 (JE T'AIME) · Logo GÉANT! 27 781 (TU ME MANQUES) · Logo GÉANT! 27 896 (J'AI BESOIN D'AMOUR) · Logo GÉANT! 27 841 (JE T'AIME) · Logo GÉANT! 27 752 (Zone perso!)
23 762 · 23 409 · 23 331 (Zone perso!) · 23 483 (Ferrari) · 23 471 (BMW)
Logo GÉANT! 27 774 · Logo GÉANT! 27 926 (HELLO) · Logo GÉANT! 27 929 · Logo GÉANT! 27 799 · Logo GÉANT! 27 730 (BMW)

4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vos voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple : il vous suffit d'appeler le **0899 705 707** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

Logo GÉANT! 27 860
Logo GÉANT! 27 866
23 410 · 23 399 · 23 771 · 23 567
Logo GÉANT! 27 715 · Logo GÉANT! 27 708 · Logo GÉANT! 27 777 · Logo GÉANT! 27 767 · Logo GÉANT! 27 775
Logo GÉANT! 27 888 (ASSUUP!) · Logo GÉANT! 27 844 · Logo GÉANT! 27 934 · Logo GÉANT! 27 945 · Logo GÉANT! 27 882
Logo GÉANT! 27 842 · Logo GÉANT! 27 867 · Logo GÉANT! 27 893 · Logo GÉANT! 27 865 (Zone perso!) · Logo GÉANT! 27 741
23 693 (SEXE!!!) · 23 394 · 23 395 · 23 686 (HOT!) · 23 772 (ON R'MET CA)
23 570 · DISPOS: **DES DIZAINES DE LOGOS SEXY!** CODE FAMILLE 1126 · 23 519 (HOT) · 23 674 · 23 672 (Zone perso!)
Logo GÉANT! 27 723 (SEX!) · Logo GÉANT! 27 847 (JE VOIS DOUBLE) · Logo GÉANT! 27 724 · Logo GÉANT! 27 803 (Goutez Moi ÇA!) · Logo GÉANT! 27 875 (ON R'MET ÇA?)
Logo GÉANT! 27 864 (Zone perso!) · Logo GÉANT! 27 895 (Goutez Moi ÇA!) · Logo GÉANT! 27 749 · Logo GÉANT! 27 903 · Logo GÉANT! 27 861 (69 Zone perso!)
23 702 (E.T. TELEPHONE MAISON) · 23 620 (DBZ) · 23 776 (T'ES AWARE?) · 23 625 · 23 633
23 683 · 23 539 · 23 628 (HALLOWEEN) · 23 635 · 23 763 (CENSURE!)
23 401 (THE FORCE IS WITH U) · 23 494 (Zone perso!) · 23 398 (M.I.B)

CODE FAMILLE: nous avons d'autres logos ou sonneries dans une série, mais nous n'avons pas la place de tous les présenter ici. En **tapant le code famille (Ex: 1555 ou 1133)** à la place d'une référence, vous accéderez directement à la liste des logos ou sonneries d'une même famille par exemple, tous les jeux vidéo.

Logo GÉANT! 27 804 · Logo GÉANT! 27 805 (YO MAN) · Logo GÉANT! 27 720
23 432 · 23 433 · DISPOS: **DRAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS!** CODE FAMILLE 1124 · 23 438 (الجزائر) · Mon amour 23 770 (CORSICA)
Logo GÉANT! 27 729 · Logo GÉANT! 27 838 (ALGERIE) · Logo GÉANT! 27 32 · Logo GÉANT! 27 927 · Logo GÉANT! 27 901 (93 EN FORCE!)
Logo GÉANT! 27 833 · Logo GÉANT! 27 807 · Logo GÉANT! 27 713 · Logo GÉANT! 27 823 · Logo GÉANT! 27 858 (Zone perso!)

SONNERIES Alcatel: 310-311-511-512 Ericsson/Sony: R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x Motorola: 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 Nokia: 32xx-33xx-3410-3510-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Philips: 238-268-288-Ozeo-Savvy-Xenium Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 Samsung: R200-R210-R500-R600-R620 Sendo: 200 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Trium: Eclipse-Mystral-Odyssey-110.
SONNERIES POLYPHONIQUES Alcatel: 511-512-525-715
LOGOS Alcatel: 310-311-511-512 Nokia: 32xx-33xx-3410-3510-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7210-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45.
LOGOS GEANTS Alcatel: 310-311-511-512 Nokia: 33xx-3410-3510-5510 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45.
LOGOS CARRÉS Alcatel: 511-512.



1, 2, 3, 4, 5, 6... personnalisez VRAIMENT votre mobile!
08 99 705 707
0901 901 999
www.persomobiles.net
3617 MONMOBILE
27 859
27 863
27 881
27 910
27 726
27 919
23 521
23 309
23 361
23 465
23 614
23 695
23 318
23 790
23 348
DISPOS: DES TONNES DE LOGOS JEUX VIDÉO! CODE FAMILLE 1133
23 441
DISPOS: LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES! CODE FAMILLE 1122
23 793
DISPOS: TOUS LES SIGNES DU ZODIAQUE! CODE FAMILLE 1148
23 786
23 533
23 478
27 912
27 890
27 701
27 855
27 846
27 920
27 947
27 773
27 709
27 702
27 930
27 921
27 922
27 917
27 736
5 EXCLUSIF: LE NÉGATIF
Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!
23 565
27 880
27 849
27 881
27 887
27 884
27 846
27 918
27 782
27 738
23 380
DISPOS: TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES! CODE FAMILLE 1123
23 452
23 345
23 359
23 601
23 541
23 524
23 527
23 715
23 722
23 598
23 602
23 731
23 726
23 727
23 714
23 599
23 605
23 730
23 720
23 528
23 540
DISPOS: TOUS LES CLUBS DE L1 ET L2! CODE FAMILLE 1121
23 526
27 797
27 734
27 735
27 731
27 732
27 793
27 786
27 785
27 784
27 784
27 787
27 790
27 796
27 795
27 799
6 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525 et 715 ont deux caractéristiques originales: 1 Leurs sonneries sont polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). 2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la totalité des logos de ces pages).
25 533
25 534
25 551
25 538
25 548
28 815
28 813
25 503
25 502
28 811
28 803
25 558
25 505
25 504
25 506
28 801
25 514
25 512
25 507
25 539
25 510
25 549
25 514
25 509
25 516
25 509
25 531
25 554
25 553
25 539
25 518
25 544
25 552
25 527
25 528
25 529
ROCK N ROLL
Oh Susanna 55083
+40 Rock'n roll! 1581
SOUL
I feel good 56408
+10 Soul! 1588
REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Cover up 56296
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
+30 Reggae! 1563
SKA
One step beyond 56546
+10 Ska! 1592
LATIN
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
+10 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Kole sere 56955
On verra 55755
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565
RAÏ
Aïcha 56697
Didi 56698
Main dans la main 55941
Sidi Hbibi 56725
+10 Raï! 1562
WORLD
Ramaya 55919
So many men 55913
+10 World! 1582
JEUX VIDÉO
Ace Combat 4 56366
Asterix et Cléopatre 56369
Burnout 2 55061
Collin Mcrae Rally 3 55062
Crash Bandicoot 56671
Devil may cry 56877
Dragon Ball Final Bout 56672
+Tout Final fantasy 1572
GTA III 56962
GTA Vice city 55063
Gran Turismo 3 56726
Hitman 2 55064
Le seigneur des anneaux 55065
Medal of Honor 56347
+Tout Metal gear 1571
NFS Poursuite Infernale 2 55066
Onimusha 2 55067
Parasite Eve 56678
Project Zero 55068
Resident Evil 56674
Silent Hill 2 56809
Tekken 4 55070
Tetris 55962
Time splitters 2 55071
Tomb Raider 56609
Way of the samourai 55073
+100 Jeux vidéo! 1555
+Sons consoles de jeux 1568
DESSINS ANIMÉS
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Blanche Neige 55935
Calimero 55960
Capitaine Flam 56717
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
L'Inspecteur Gadget 56733
L'etrange noël de Mr Jack 56295
La panthère rose 56629
Le voyage de Chihiro 56191
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Olive et Tom 56714
Princesse Sarah 56985
Rox et Rouky 55937
Rémy sans famille 55961
DESSINS ANIMÉS (suite)
South Park 56705
Tom Sawyer 55963
+50 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV
Agence tous risques 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement votre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Culture Pub-Badoum Baaaaa! 55978
Droles de Dames 56994
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley coeur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
K2000 56847
L'ile aux enfants 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Opération séduction aux caraïbes 56322
San ku kaï 56716
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
X-Files 56614
+140 Séries! 1551
+Tout le loft! 1569
+Tout Morning live! 1578
+Tout Pop stars 1593
+Tout Star Academy 1594
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
20th Century Fox 56942
Amistad 55965
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Conan le barbare 55970
Danse avec les loups 55973
Delivrance 56958
Dune 55975
E.T. 56030
Exodus 55976
Flash Dance 56024
Ghost Dog 56796
Ghostbusters 56263
Grease 56754
Harry Potter 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
James Bond-Thème 56639
+Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
L'auberge espagnole 55743
L'exorciste 56740
La boum 56655
La liste de Schindler 55980
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 56073
Le grand blond... 56038
Le parrain 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Leon 55981
Les Tontons Flingueurs 55794
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les dents de la mer 55982
Les parapluies de Cherbourg 55983
Love Story 56079
Matrix 55763
Mighight Express 56002
Minority Report 55735
FILMS (suite)
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Ne nous fachons pas 55964
Pretty Women 56021
Pulp fiction 56641
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Sister act 55001
Spiderman 56126
+Tout Star Wars 1570
Taxi 56743
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic-My heart will go on 56742
Top Gun 56890
Total recall 55002
West side story-America 55003
West side story-Maria 55004
West side story-Tonight 55005
Wild Wild West 56695
+Tout Moriccone 1586
+170 Films! 1553
PUBLICITÉS
Ajax-Carmen 55793
Autoroute-Mad about you 55986
Brut Fabergé-I'm your man 55987
Carte Noire-Try to remember 55080
Dim 56604
Egoiste-Romeo et Juliette 55728
Elf-Your love gets sweeter 55989
Ford focus-You Gotta Be 55990
Gallia-Le carnaval des animaux 55991
Le sucre-Le vol du bourdon 55992
Levi's 1991-The joker 55010
Levi's 2001-Be4 you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande n° 9 56000
Maxwell-Stop! 55943
Nescafé-Colegiala 56703
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nike 2002-A little less conversation 56139
Perrier-La foule 55995
Reebok-Guillaume Tell 55996
Renault Megane Scenic-Hi fi trumpet 55993
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Yves Rocher-Woman 55999
+40 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
Les filles de camaret 56106
+10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
Petit papa noël 56768
Pin Pom (Pompier) 56647
+10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
9ème Symphonie 56880
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à Elise 56881
La marche Turque 55833
+10 Classique! 1558
JAZZ
Just a gigolo 55792
The girl from Ipanema 56910
+20 Jazz! 1560
COMPTINES
Mes petits souliers 55984
Qu'il est bête ! 55936
+10 Comptines! 1595
HYMNES NATIONAUX
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Japon 56723
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Sénégal 56746
L'internationale 56951
+20 Hymnes nationaux! 1552
HUMOUR
Bazoul 56562
C'est toi que je t'aime 55579
C'est ton destin 55576
Cauet Lapinou 56305
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Jeux interdits joué faux 55789
Stach stach 56064
+Tout Antologigi 1589
+Tout Cauet 1577
+Tout Les inconnus 1596
+20 Humour! 1598
Pixtel 3615, 0892: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN



DEVELOPPEUR : **SHINY** / EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS** / **EDITEUR : INFOGRAMES** / SORTIE : **MAI 2003** / JOUEUR : **1 AU MOINS**

ENTER THE MATRIX

A la poursuite du lapin blanc

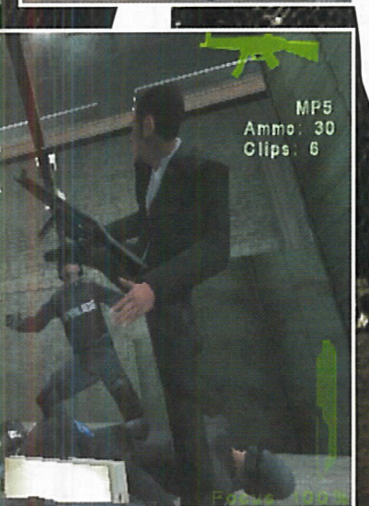
Shiny a enfin dévoilé les premières images de l'adaptation de l'œuvre des frères Wachowski ! L'annonce fut soudaine, mais les équipes de David Perry, célèbre patron du non moins renommé studio de développement, travaillent sur le projet depuis plus d'un an. Bien plus qu'un simple portage du deuxième volet de la saga sur petit écran, *Enter the Matrix*, le jeu, devrait proposer une aventure unique, une immersion complète et sans limites dans l'univers imaginé par les deux frangins. Chose exceptionnelle, les réalisateurs se sont totalement investis dans la conception du jeu, élaborant un script complètement inédit, invitant une partie des programmeurs sur le tournage australien du film et, selon certaines rumeurs, allant jusqu'à tourner des scènes qui ne figureront que dans le jeu. Rarement un développeur aura eu autant de latitude, et le résultat devrait s'en ressentir. Cette adaptation devrait même donner quelques clés pour comprendre le film : comment tel objet a été récupéré, que s'est-il passé dans cette pièce avant que les acteurs n'y pénètrent, etc... Le système de jeu devrait être assez innovant, puisque vous pourrez jouer en Bullet time : appuyez sur un bouton, et le temps est ralenti, vous permettant de vous livrer à des actions spectaculaires, comme éviter les balles ou mettre hors d'état de nuire plusieurs gardes en une fraction de seconde. Entre deux tueries, vous pourrez également pirater la Matrice, mais Shiny n'a pas révélé grand-chose sur la façon dont se déroulera le hacking ni sur son utilité. Enfin, pour se déplacer dans le monde réel, le héros que vous choisirez au début de l'aventure utilisera un hovercraft. Que ce soit Niobe, incarnée sur grand écran par Jada Pinkett Smith qui s'est prêtée corps et âme au jeu de la motion capture, ou Ghost, l'expert en armement (avec 24 armes différentes, il aura de quoi faire !). A la fois jeu d'action, d'aventure et de course, *Enter the Matrix* devrait faire date dans la peu reluisante histoire des adaptations de film sur console !

Play more : les frères Wachowski aiment furieusement les jeux vidéo ! L'une de leurs parties de *Halo* s'est terminé par la destruction en règle de la console.










CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

DEVELOPPEUR : **HEADFIRST** / EDITEUR : **INDETERMINE**
SORTIE : **ETE 2003** / JOUEUR : **1**

Même pas peur !

Les droits d'adaptation des œuvres de Lovecraft semblent si difficiles à obtenir que les développeurs qui s'intéressent au travail de l'auteur américain doivent biaiser pour pouvoir se servir de son univers poisseux. Ainsi, *Call of Cthulhu*, en préparation chez Headfirst, est une adaptation du jeu de rôles papier mis au point par Chaosium, et non pas de l'œuvre originale. Dans la peau de Jack Walters, ancien flic reconverti en détective privé, vous partez enquêter dans une petite ville de pêcheurs, dans la Nouvelle Angleterre chère à Lovecraft. Loin des héros sans peur qui, comme James de *Silent Hill 2*, gambadent dans une ville débordant de monstruosités difformes sans se poser la moindre question, Jack ressentira la peur. Claustrophobie, vertige, épouvante pure, chaque sensation sera retranscrite et modifiera la prise en main de ce titre, entre FPS et aventure, en vue subjective. Voilà qui nous donne presque hâte d'avoir la frousse !

Puissance 2 : prévue pour 2004, *Beyond the Mountains of Madness*, la suite de ce *Dark Corners of Earth*, sortira aussi sur Xbox !

Sommaire





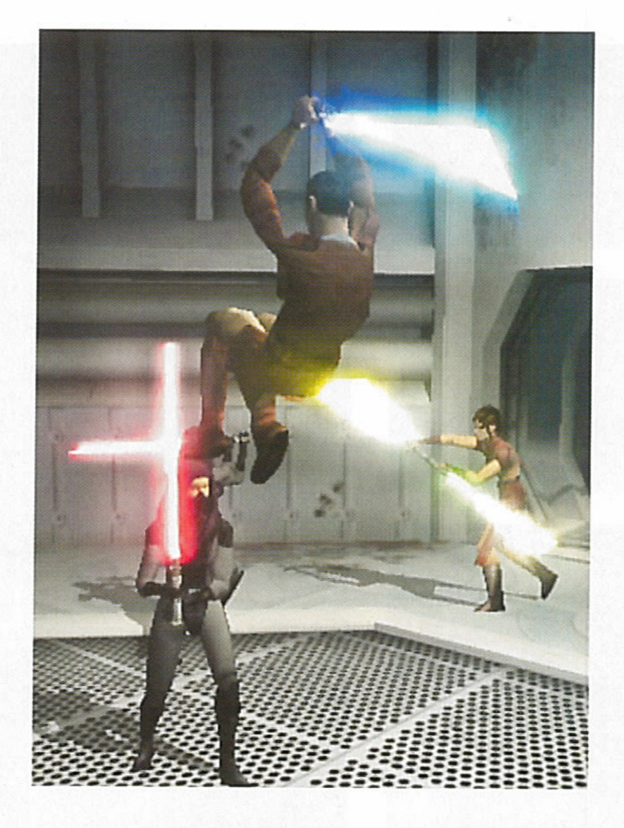


DEVELOPPEUR : **BIOWARE** / EDITEUR : **MICROSOFT** / SORTIE : **2EME TRIMESTRE 2003** / JOUEUR : **1**

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bien avant l'Empire, la galaxie *Star Wars* s'enflammait déjà.

Du shoot, des FPS, du jeu de stratégie, de gestion, de courses, de combats... L'univers *Star Wars* aura eu droit à quasiment tous les types d'adaptation ludiques possibles. Seuls, le jeu d'aventure sur lequel LucasArts a pourtant fait une bonne partie de sa réputation, et le jeu de rôles semblaient manquer à l'appel. Tous les fans en ont rêvé, Bioware et la Xbox l'ont fait. Cette société canadienne est mondialement reconnue comme l'une des meilleures dans le domaine du RPG avec des réalisations comme *Baldur's Gate 1* et *2* et plus récemment *Neverwinter Nights*. Les dernières évolutions de *Knights of the Old Republic*, présentées à Paris il y a quelques semaines, laissent augurer un soft colossal. Bien entendu, le moteur n'était pas encore optimisé et les animations nécessitaient encore une bonne dose d'attention. Et même si l'aventure se déroule ici 4000 ans avant la trilogie, l'univers *Star Wars* est parfaitement retranscrit.
Les développeurs tentent de laisser autant de marge de manœuvre que possible au joueur dans ses déplacements et actions. Il existe deux fins, en fonction du côté de la Force pour lequel vous aurez opté. Tout membre de l'ordre Jedi, dont vous faites partie, doit choisir sa voie. Et il est facile de tomber du côté obscur. Pas de Game over dans ce cas, mais une orientation différente du scénario, des réactions des habitants de la galaxie à votre égard, une évolution de vos pouvoirs et même de vos attributs physiques.
Les combats se déroulent en temps réel lors des combats. A n'importe quel moment, vous pouvez passer d'un de vos trois personnages à un autre ou encore arrêter l'action si cela vous chante et indiquer les grandes lignes à suivre à vos coéquipiers.





↑ **Les combats se veulent aussi dynamiques que spectaculaires.**



↑ **Il ne fait pas bon rencontrer un Rancor au milieu de la rue.**

DEVELOPPEUR : **THE COLLECTIVE** / EDITEUR : **LUCASARTS** / SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2003** / JOUEUR : **1**

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

L'archéologue aventurier toujours sur la brèche

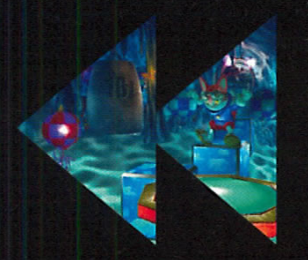
Quelle joie de retrouver Harrison Ford dans un jeu qui tient la route après *Un Indiana Jones et la Machine Infernale* (PC) aussi pathétique ! Conscient du problème, LucasArts a décidé de s'adresser à The Collective qui avait déjà réalisé un travail remarquable sur la licence *Buffy*. Indy aura donc droit au même moteur, aux mêmes animations, aux mêmes interactions avec le décor et à la même Intelligence Artificielle que la célèbre blonde tueuse de vampires. Autrement dit, mis à part le design, le jeu devrait en être assez proche. Ce qui n'est pas pour nous déplaire... Bien entendu, il sera possible de désarmer ses adversaires à l'aide du fouet mythique ou d'effectuer des sauts grâce à lui.



↑ **Pensez à être armé quand vous ouvrez une porte.**

La voix de son maître : c'est le comédien qui double actuellement Harrison Ford qui prêtera sa voix au héros du jeu.

DEPUIS QU'ILS CONTRÔLENT LE TEMPS, LES CHATS N'ONT PLUS BESOIN DE 9 VIES.











Remonter le temps, ça peut être très pratique (et sauver la vie).

Besoin de vitesse ? Appuyez ici, c'est parti... plus vite que la musique !

Figez les Chrono Monstres et engrangez des cristaux avec votre aspirateur spatio-temporel.

Enregistrez-vous pendant vos aventures - et jouez en coopératif avec votre double en cas de coup dur.

Un peu trop rapides, les Chrono Monstres ? Faites-leur le coup du ralenti, et profitez-en pour nettoyer tout ça.

Un félin malin capable de contrôler le temps ? On n'avait jamais vu chat ! Grâce au disque dur de votre Xbox, avancez, reculez, enregistrez... Dans ce monde complètement distordu, Blinx en aura bien besoin pour réparer les failles spatio-temporelles et sauver la princesse.









XBOX

www.xbox.com/fr/blinx

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

EN BREF

ROLAND GARROS 2003

Roland Garros, c'est un peu comme le Beaujolais : tous les ans, on a droit à une nouvelle cuvée, pour le meilleur et surtout pour le pire... On nous promet une flopée d'innovations, des animations revues à la hausse, un système d'évolution des joueurs et un paquet de terrains officiels. Nous, on ne demande qu'à y croire, mais on préfère attendre une version jouable pour se prononcer...



BEHIND AXIS LINE

Wide Games, le développeur de *Prisoner of War*, aime décidément nous placer dans des situations délicates. Dans *Behind Axis Line* (titre provisoire), vous incarnerez un pilote américain abattu en plein territoire ennemi pendant la Deuxième Guerre mondiale. Votre but : rejoindre par tous les moyens possibles la Suisse, pays neutre, avant de vous faire choper par l'armée allemande.

DEVELOPPEUR : **PAM** / EDITEUR : **WANADOO** / SORTIE : **AVRIL 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

PRO BEACH SOCCER

Ouh ! Ah ! Cantona !

Si vous avez bonne mémoire, vous vous souvenez certainement que le MOX a été le premier à vous en apprendre un peu plus sur le seul et unique jeu officiel de *Beach Soccer*. A l'époque, l'équipe de développement était encore en pleine phase de motion capture. Il était difficile de se faire une idée précise du potentiel de ce titre. Mais les dernières évolutions laissent présager du meilleur. L'intégration des animations des joueurs et du gardien fonctionne déjà de manière assez convaincante. Ils plongent, taclent, effectuent nombre de mouvements différents. La physique du ballon sur le sable fonctionne déjà plutôt bien. Comme dans la réalité, ne vous attendez pas à partir en *dribble* sur tout le terrain. Reste jusqu'en avril, un gros travail à effectuer sur les collisions, l'intelligence artificielle, le placement des footballeurs et le dosage de la difficulté. Gageons que la dynamique équipe de PAM saura profiter des derniers mois qui lui reste pour arriver au but.



↑ Sur le sable, le fatigue arrive encore plus vite.



↑ Dans la lucarne ou dans les nuages ?

DEVELOPPEUR : **REBELLION** / EDITEUR : **WANADOO**
SORTIE : **4e TRIMESTRE 2003** / JOUEURS : **AU MOINS 2**

SNIPER ELITE

Le jeu favori des campeurs ?

Le nouveau soft en développement chez Rebellion n'est pas sans rappeler *Stalingrad*, un projet du Studio 4x dont nous vous avions parlé. Ce jeu d'action met l'accent sur l'utilisation du fusil de précision et votre capacité à voir sans être vu. Un mode Coopératif est au programme et une éventuelle compatibilité au Xbox Live n'est pas à écarter, bien au contraire.



DEVELOPPEUR : **ASYLUM** / EDITEUR : **WANADOO**
SORTIE : **MAI 2003** / JOUEUR : **1**

CURSE

Le retour du retour de la Momie

Pas facile d'arriver dans le domaine du *survival horror* après des séries aussi mythiques que *Alone in the Dark*, *Resident Evil* ou *Silent Hill*. Mais *Asylum* ne se démonte pas et propose un jeu d'action/aventure se déroulant dans Londres à l'époque victorienne et en Egypte. Le design a bénéficié d'un traitement de qualité, mais on voit encore assez mal comment ce titre qui semble un peu trop classique pourrait bien nous surprendre...

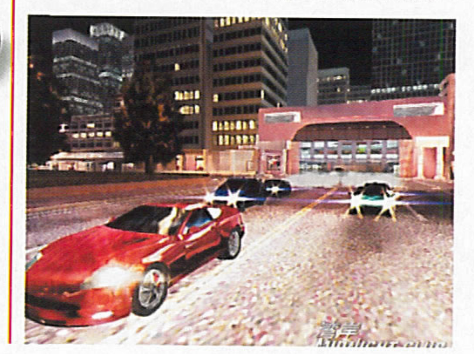
Rebellion : cette boîte anglaise est à l'origine d'*Aliens vs Predator* et développe actuellement *Judge Dredd* pour Vivendi.

DEVELOPPEUR : **ANGEL STUDIOS** / EDITEUR : **TAKE 2**
SORTIE : **2E TRIMESTRE 2003** / JOUEURS : **AU MOINS 2**

MIDNIGHT CLUB II

Folie en ville

Angel Studios, créateur du mythique *Midtown Madness* a lâché, il y a quelques années, la série pour un clone nommé *Midnight Club* sur PS2. Le concept de course urbaine était utilisé encore une fois, mais la mayonnaise n'avait pas pris. Reste à espérer que ce nouvel épisode sur Xbox saura faire face au mastodonte *Midtown Madness 3* qu'il risque de se manger en choc frontal...



DEVELOPPEUR & EDITEUR : **MICROÏDS** / SORTIE : **2E TRIMESTRE 2002** / JOUEUR : **1**

SYBERIA

Balade au pays des automates

Quand Kate Walker arrive à Valadilène, une petite bourgade des Alpes françaises, elle est bien loin d'imaginer le périple qui l'attend. Ce ne devait être qu'une formalité, la signature d'un contrat pour le rachat d'une usine d'automates. Mais l'aventure la mènera jusqu'en Europe de l'Est à la recherche du nouveau propriétaire, le précédent étant décédé quelques jours avant son arrivée sur les lieux. C'est un jeu d'énigmes et d'aventure bien hors norme que Microïds avait livré sur PC il y a quelques mois. Un titre dont tous avaient reconnu les qualités esthétiques, poétiques et l'ambiance unique, mais qui avait divisé les joueurs par une trop grande linéarité et une durée de vie inférieure à une dizaine d'heures. Microïds vient d'annoncer un portage Xbox pour le plus grand plaisir des amateurs du genre.





DEVELOPPEUR & EDITEUR : **MIDWAY** / SORTIE : **DEBUT 2003** / JOUEURS : **1 OU 2**

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Midway part au *Kombat* et ressuscite un jeu mortel !

La série des *Mortal Kombat*, c'est un peu le cousin dont on a honte dans la famille des jeux de baston. L'attrait principal de cette licence ? Une violence graphique extrême, avec force éventrations et arrachement de colonne vertébrale, et un gameplay simple, aux antipodes des productions japonaises en vigueur. *Deadly Alliance* se caractérise par un nombre de personnages relativement restreint et son aspect graphique un peu plus travaillé que d'habitude. La modélisation 3D nous a semblé intéressante et le relookage des persos assez réussi. Bref, ce n'est pas fin, mais ça défoule. On vous en reparle dès que possible.

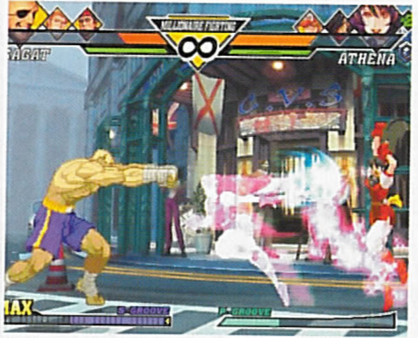


↑ En cas de coup dur, sortez vos armes.

DEVELOPPEUR & EDITEUR : **CAPCOM**
SORTIE : **MARS 2003** / JOUEURS : **1 OU 2**

CAPCOM VS SNK 2 EO

De la baston dopée au online



↑ Sagat, toujours aussi redoutable !

De la bonne baston en 2D, old school, parfaitement huilée, un gameplay bien bourrin, des sprites venus du fond des âges... Tout est réuni dans cette rencontre musclée de deux écuries phares du jeu de combat d'arcade pour séduire l'insomniaque. La quantité ahurissante de personnages à jouer ne doit pas non plus faire oublier le design assez daté de certains. Ce sera sûrement une version simplifiée de son homologue sur GameCube, avec une option Online en prime. Les serveurs du Xbox Live devraient tourner à fond les ballons, et ce dès la sortie du jeu en mars.

DEVELOPPEUR : **PANTHER SOFTWARE** / EDITEUR : **XICAT** / SORTIE : **INDETERMINEE** / JOUEURS : **1 A 6**

METAL DUNGEON

Les RPG arrivent tranquillement mais sûrement.

Qu'on ne s'y trompe pas : *Metal Dungeon* est un gros RPG qui tâche, avec des combats en tour par tour, des XP à gogo, moult explorations et dix donjons générés aléatoirement. Le background sent clairement le renfermé : dans un futur assez lointain, des cyborgs ravagent le monde et l'humanité s'est retranchée dans une grande forteresse de métal. Mais le sol de ce refuge abrite aussi un ancien complexe, et c'est au cœur de la planète que vos aventuriers devront aller affronter une terrible menace. De la mythologie furieusement manga, pour un jeu pourtant américain. Il sera possible d'incarner cinq types de cyborgs (Fencer, Striker, Analyzer, Caster et Broader), et de faire « mumuse » avec des implants pour booster vos persos. A noter qu'on pourra jouer à plusieurs joueurs simultanément, chacun contrôlant un personnage différent. De quoi réjouir les fans du genre, les autres bailleront poliment en attendant un jeu qui ait peut-être un peu plus d'envergure.


↑ Ambiance futuriste pour *Metal Dungeon*.

↑ C'est pas bon signe...

Le sorcier de retour : aucun rapport avec Harry Potter, c'est bien celui de *Nightcaster* qui refait parler de lui dans une suite.



EN BREF

PULSE RACER

Le prochain jeu de Jaleco se nomme *Pulse Racer*. Comme son nom l'indique, il mettra en scène des conducteurs belliqueux férus



de courses sauvages dans lesquelles la victoire s'obtient à coups de missiles. Pas franchement original sur le principe, *Pulse Racer* devrait se rattraper grâce à un ingénieux éditeur de circuit !

AIRBORNE ASSAULT

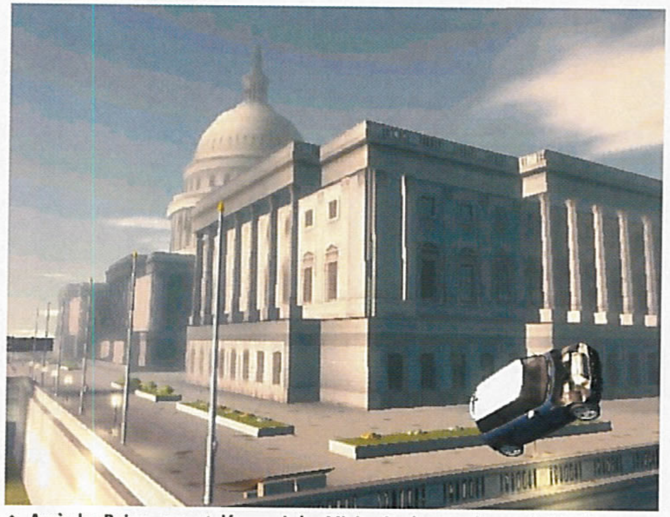
Las de programmer des jeux de stratégie en 3D, deux développeurs ayant travaillé sur *Combat Mission*, un soft PC ultra-pointu sur la Seconde Guerre mondiale, sont partis monter *Battlefront.com* et travaillent sur *Airborne Assault*, un jeu de stratégie en temps réel minutieux, qui se déroule à la même époque... mais en 2D !



DEVELOPPEUR : **DIGITAL ILLUSIONS** / EDITEUR : **MICROSOFT**
SORTIE : **MARS 2003** / JOUEURS : **1 A 8**

MIDTOWN MADNESS 3

Quand on arrive en ville...



Après les Boing, ce sont désormais les Mini qui volent au-dessus de Washington.



De folles poursuites en perpective.

Digital Illusions distille les informations au compte-goutte sur son futur grand jeu de caisse ! Le développeur vient ainsi de donner quelques précisions sur deux des six modes Multijoueurs de *Midtown Madness 3* (dont quatre ne seront jouables que via le Xbox Live). Dans Capture the Gold, les participants devront trouver le maximum de pièces éparpillées aux quatre coins de Paris ou de Washington, les deux villes dans lesquelles se dérouleront les courses. Le principe du mode Stayaway est bien différent, puisque vous devrez faire en sorte de tenir de longues secondes sans vous faire toucher par vos concurrents. Voilà qui annonce de belles chasses à l'homme !

DEVELOPPEUR : **GAMENESS ART SOFTWARE**
EDITEUR : **METRO 3D**
SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

STAKE

Bien saignant, s'il vous plaît !

Vous souvenez-vous de l'amusant, mais confus, *Power Stone*, sur Dreamcast ? Ce jeu de baston 3D, développé par Capcom, proposait à quatre joueurs de s'affronter simultanément dans des décors partiellement interactifs. Deux ans après, les Taïwanais de Gameness Art Software poursuivent l'expérience du jeu de combat en multi, avec *Stake*. Neuf personnages différents sont en lice et s'affronteront dans des arènes riches en bonus. Chacun pourra ainsi récupérer divers objets contondants, tels des rochers, grenades et autres joyeusetés grâce auxquelles il explosera plus facilement son adversaire. La grande originalité de *Stake* réside dans l'emploi de l'écran splitté et du Xbox Live lors des parties à plusieurs. Une caractéristique étonnante pour un jeu de combat, mais qui ne sera certainement pas de trop vu la taille des niveaux ! Ceux-ci semblent décomposer en plusieurs sections, à l'instar de *Dead or Alive 3*. Premier round prévu en mars !



DEVELOPPEUR ET EDITEUR : **CODEMASTERS**
SORTIE : **2EME TRIMESTRE 2003** / JOUEURS : **1 A 4**

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Ne perdez pas la boule !

Les Anglais sont des gens chanceux qui peuvent, à n'importe quelle heure du jour, allumer leur télévision et tomber sur un quelconque championnat de snooker. Pour pallier le manque de jeux du genre sur Xbox, Codemasters nous prépare *World Championship Snooker 2003*, et a dégoté pour l'occasion quelques licences officielles. Les plus grandes stars du snooker s'affronteront dans des environnements photo-réalistes et pourront, en prime, s'essayer au 8 ball pool et au 9 ball pool.



Nigel Bond s'apprête à frapper un grand coup !

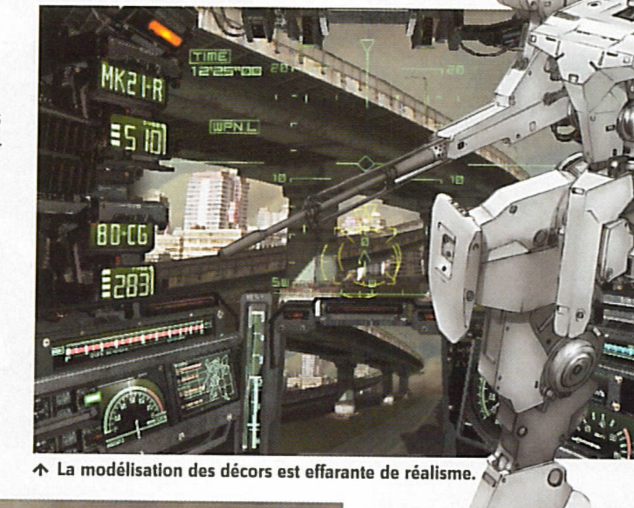
Toys : des jouets à l'effigie des personnages d'*Unreal* existent, mais ne sont malheureusement pas sortis officiellement en France.

DEVELOPPEUR ET EDITEUR : **CAPCOM** / SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2003** / JOUEUR : **1**

STEEL BATTALION

Dernières nouvelles du front avant l'invasion !

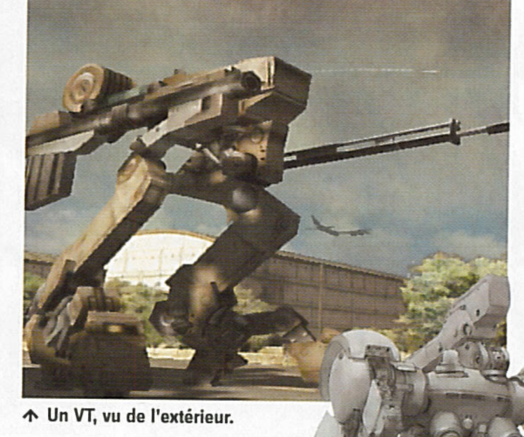
Capcom est entré dans la dernière ligne droite avant de livrer en pâture au public son dernier titre Xbox en date. A l'heure actuelle, le développeur nippon est en train de faire traduire entièrement les dialogues et les textes de son gros joujou. Espérons que le plaisir de piloter un vertical tank (VT) ne soit pas exclusivement réservé aux anglophiles. Nous n'allons pas vous donner de faux espoirs : *Steel Battalion* ne s'annonce pas simple à prendre en main et, devinez quoi ? Il est effectivement complexe ! Mais avec un peu d'observation et de dextérité, on arrivera à s'en sortir, croyez-nous sur parole ! La plupart des boutons de la manette peuvent clignoter et, en cas d'urgence, celui sur lequel vous devez appuyer se mettra à flasher. L'art du pilotage résidera dans votre capacité à anticiper les incidents mécaniques et à utiliser la bonne fonction au bon moment et ce, tout en déployant des trésors d'adresse pour ne pas vous mélanger les pinceaux en utilisant les deux manettes analogiques. Bras et corps étant dissociés, les dyslexiques du VT et les gauchers risquent de souffrir... C'est bien plus technique que de piloter une voiture ! Selon vos performances dans la campagne solo, vous serez approvisionné en crédits qui vous serviront à améliorer votre engin ou à acheter des renforts. Le rôle exact de votre soldat dans le scénario tordu signé Capcom n'a pas encore été clairement défini, mais votre principale préoccupation sera de le maintenir en vie. Nous ne désespérons pas de mettre la main sur une version finale de ce gros hit d'ici le mois de mars. Nous vous en dirons plus dès que possible !



↑ **La modélisation des décors est effarante de réalisme.**



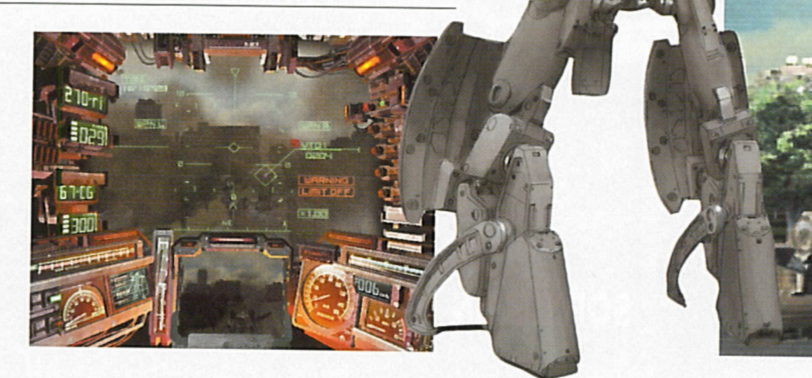
↑ **Certains bâtiments devront être détruits, mais pas tous !**



↑ **Un VT, vu de l'extérieur.**

TROIS SECONDES CHRONO

Il s'agit du temps qui vous est imparti pour vous éjecter en cas de destruction de votre VT ! Situé à l'extrême droite de la manette, le bouton d'éjection est protégé par un petit opercule en plexiglas transparent qu'il vous faudra soulever avant d'actionner le siège éjectable. Pour la petite histoire, sachez qu'au départ, Capcom avait prévu de le recouvrir d'une fine plaque de verre minéral qui devait être brisée ! Cette solution a été abandonnée car jugée trop dangereuse pour le bout de nos petits doigts agiles (et fragiles)...



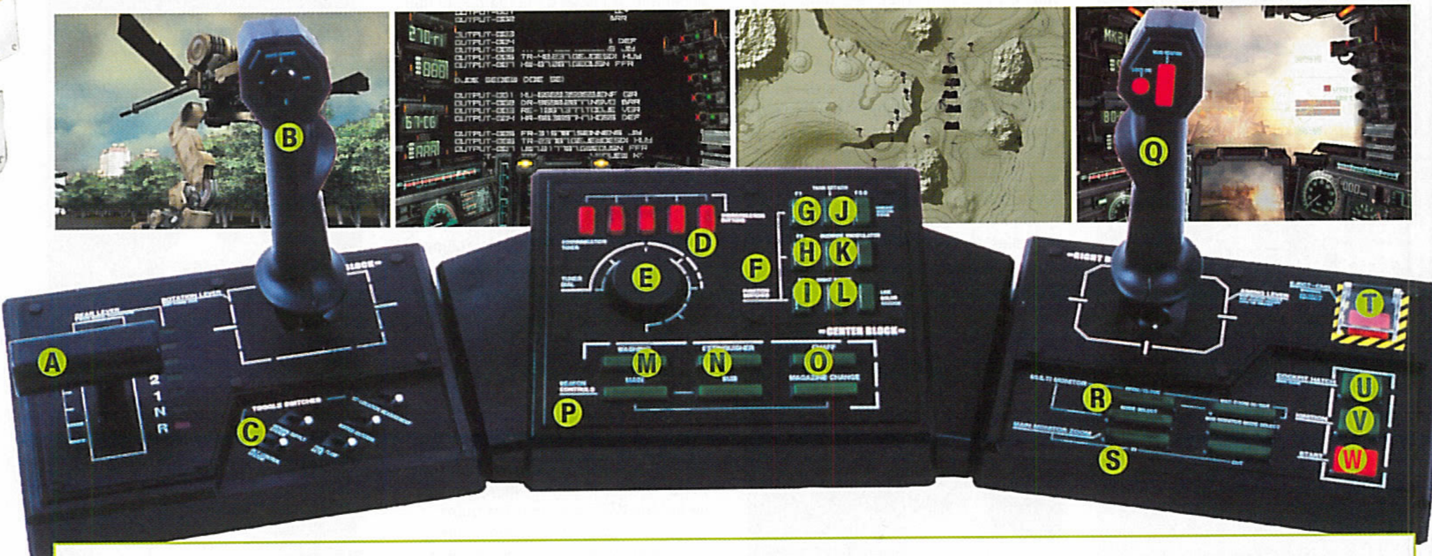
■ **Waterproof :** si le VT est immergé dans 10 mètres de liquide, les joints commenceront à céder. Plongé dans plus de 20 mètres d'eau, le VT cessera complètement de fonctionner.



PLUS DE BOUTONS POUR PLUS D'IMMERSION

La manette la plus complexe jamais conçue pour un jeu vidéo

Soixante centimètres de long, trois modules, environ cinq kilos, deux manches à balai, un pédalier et 40 boutons... Capcom n'a pas fait dans le subtil lors de la conception du poste de pilotage de *Steel Battalion*. L'objet s'avère fort bien conçu et respire la robustesse : les modules sont maintenus en place par des vis Allen, assurant à l'ensemble une bonne rigidité. Mais trêve de bricolage, découvrez maintenant à quoi servent tous ces damnés boutons !



A Levier de vitesse
Les VT sont dotés d'une boîte à sept rapports : marche arrière, point mort et cinq vitesses.

B Contrôle du corps
Sert à diriger votre VT. Un stick analogique situé en haut du manche permet de recentrer la vue à votre convenance.

C Interrupteurs
Ces cinq petits boutons chromés sont utilisés pour démarrer le VT. Ils contrôlent respectivement l'arrivée d'oxygène dans le cockpit (et la pressurisation de la cabine), la température ambiante, l'arrivée d'essence, les systèmes de navigation embarqués et l'absorption de dégâts.

D Macrocommandes radio
A utiliser pour demander des renforts, du ravitaillement, de l'aide...

E Tuner radio
Pour naviguer entre les diverses fréquences radio.

F Interrupteurs de fonction
On ne vous dira pas à quoi ils servent tous pour ne pas vous gâcher le plaisir !

G Séparation des modules
Si vous avez envie de mettre en kit votre engin de bataille, appuyez ici...

H Override
Pour désactiver certains réglages automatiques et passer en manuel.

I Amplification de lumière
Pas facile de se battre dans les ténèbres ! Grâce à cette fonction, vous verrez comme en plein jour ou presque.

J FSS (Forecast Shooting System)
En gros, c'est un calculateur de trajectoire pour vos armes balistiques. Vous pouvez évaluer le point d'impact de vos tirs.

K Manipulateur
Comme tout bon robot depuis R2D2, votre VT dispose d'une pince rétractile qui lui sert à attraper diverses choses.

L Changement de couleur du radar
Selon la distance qui vous sépare de vos adversaires, les lignes de votre radar changeront de couleur. Rouge = pas bon !

M Nettoyage
Lorsque les objectifs de vos caméras sont sales, utilisez ce lave vitre du futur ! Très bel effet visuel à l'écran.

N Extincteur
On ne va pas vous faire un dessin, si ça commence à sentir le cramé on l'utilise sans arrière-pensée !

O Paillettes
Une excellente arme défensive, elle est surtout utile contre les missiles. Tous les tanks de notre époque possèdent un lanceur de ce type.

P Gestion des armes
Les boutons que vous tripoterez le plus souvent ! Ils permettent de basculer entre arme primaire et secondaire, ainsi que de procéder aux manœuvres de rechargement.

Q Contrôle des bras
Ce joystick sert à viser et à tirer. Un bouton permet de verrouiller les cibles et les autres à utiliser les armes primaires et secondaires.

R Moniteur multifonctions
Bourré d'informations, cet écran peut afficher diverses vues externes, peut zoomer sur les cibles, afficher des informations tactiques...

S moniteur principal
Vous pouvez zoomer ou élargir la vue à volonté.

T Ejection
LE bouton ! Si vous ne l'utilisez pas à temps, vous perdrez toutes vos sauvegardes... Elles seront effacées de votre disque dur ! Vous avez dit interactif ?

U Ecoutille du cockpit
Pour commencer une partie, vous devrez d'abord la refermer, histoire d'être bien au sec !

V Allumage
Comme la clef de contact de votre Visa GT. On appuie et le moteur part !

W Démarreur
Il faudra appuyer sur ce bouton au moment précis où les jauges de température et de pression du moteur sont à leur maximum, sinon votre VT ne bougera pas. Et vos coéquipiers se moqueront de vous si vous n'y arrivez pas du premier coup !



↑ **Aïe... Vous êtes mort. Vos sauvegardes aussi. Recommencez !**

Robots légendaires : Go Nagai a créé le premier dessin animé de robots géants avec *Mazinger*, mieux connu en France sous le nom de *Goldorak*. Yoshiyuki Tomino a popularisé le genre avec *Gundam*. Mamoru Nagano a renouvelé l'esthétique des robots.

EN BREF

HORS-SERIE

Codes, astuces, solutions de plus de cent jeux Xbox, des guides pour avancer dans *Splinter Cell, Halo, Buffy, Sega GT* et *Jet Set Radio* sans s'arracher les cheveux et la révélation des secrets de *Morrowind* : c'est ce que vous propose lotre hors-série Spécial Solutions en vente fin décembre.



FAUTE !

Une petite imprécision s'est glissée dans nos notices de démos du numéro précédent. Comme nous l'a fait remarquer Microïds, l'éditeur de *Tennis Masters Series*, ce jeu possède une licence partielle ATP en ce sens qu'il peut retranscrire certains des tournois officiels (Berlin, Paris). Peut-on espérer sur une prochaine édition trouver en plus les éditions des tournois du Grand Chelem ?

SHOW XBOX

Ça bouge aussi autour de la console

Si vous avez assisté à l'Open de Bercy, vous avez dû remarquer les nombreuses Xbox. La console s'associe maintenant à Sébastien Grosjean, leader de l'équipe de France de Coupe Davis. Il fera aussi partie des 16 stars disponibles dans *Top Spin*, le nouveau jeu de tennis dont nous vous avons parlé le mois dernier. Maintenant place au ski avec le Bouygues Telecom New Freestyle Tour 2003, une tournée des stations de sports d'hiver autour des compétitions officielles de freestyle (half-pipe, skier cross, big air) et des bosses en simple. A l'issue de la tournée le titre de Champion de France sera décerné lors de la finale. Les épreuves du Freestyle Tour se déclinent en deux catégories, les MASTERS et les SERIES (épreuves de qualifications). Voici les dates :



↑ Robbie en train de s'éclater sur *Whacked!* ?

▲ Series : Tignes (26/27 décembre), Serre-Chevalier (05 janvier), Valmeinier (18-20 janvier), Tignes (29 janvier), Châtel (1er et 2 février), Megève (5 février), Chamrousse (8/9 mars), Chatel (12 mars), Isola (15/16 mars), La Plagne (22/23 mars).

▲ Masters : Courchevel (9/10 février), Orcières (20/21 février), Pra Loup (24 février), La Plagne (2/3 mars), Méribel (6/7 mars), L'Alpe d'Huez (Finale : 27/30 mars).

Terminons avec un autre partenariat : la Xbox sera l'un des principaux partenaires de la tournée européenne de Robbie Williams, pour ses quinze concerts. Le public trouvera des bornes pour jouer avant et pendant les pauses. Il devrait y avoir aussi des surprises avec Smart, l'autre sponsor. Tout ceci n'est que le début, on va bientôt trouver des Xbox un peu partout !



PRIX : **ENVIRON 30 €** / SORTIE : **DISPONIBLE**

PAD COMPACT PRO DE GAMESTER

Y'a de l'idée...

Les offres se multiplient dans la catégorie des pads Xbox. Des gros, des petits, des noirs, des verts, des « en plastoc » Mais rien pour rivaliser avec le gros pad noir d'origine (d'après Berreb et Cyrille). Nombreux sont ceux qui ont préféré opter pour le pad S sorti début novembre. Ceux là trouveront probablement une alternative des plus intéressantes dans ce nouveau pad Gamester. Design assez classe, prise en main correcte, présence de deux ports d'extension (indispensable pour communiquer sur le Xbox Live) et prix attractif, Le Compact pro s'avère un choix judicieux. On regrettera seulement une croix directionnelle pas vraiment agréable et des gâchettes qui ne semblent pas plus costaudes que ça, et encore et toujours, la taille, la place et l'enfoncement des boutons Noir, Blanc, Back et Start.



↑ Le Compact Pro existe en plusieurs couleurs.

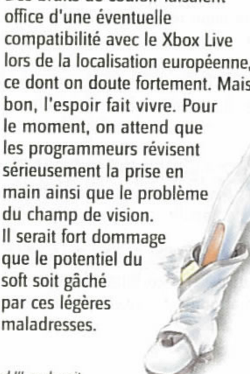
DEVELOPPEUR : **KOEI** / EDITEUR : **KOEI**
SORTIE : **FEVRIER 2003** / PRIX : **59 €** / JOUEUR : **1**

CRIMSON SEA

Dynasty Warriors et *Final Fantasy* sont sur un bateau...

Nommé Kurenai no Umi dans son pays d'origine, *Crimson Sea* a hérité de la très honorable note de 33/40 dans le fameux magazine japonais *Famitsu*. Il est vrai qu'avec son ambiance « à la Squaresoft » et une réalisation technique digne des productions issues de ce même studio, le dernier Koei a tout pour plaire. D'autant plus que le concept, assez jouissif dans l'ensemble, plaira à bon nombre d'entre nous. Pourtant, dans la version preview que l'on a pu essayer, certains détails nous échappaient encore, telle qu'une maniabilité pas tout à fait naturelle et surtout, une caméra bien trop capricieuse. Des bruits de couloir faisaient office d'une éventuelle compatibilité avec le Xbox Live lors de la localisation européenne, ce dont on doute fortement. Mais bon, l'espoir fait vivre. Pour le moment, on attend que les programmeurs révisent sérieusement la prise en main ainsi que le problème du champ de vision. Il serait fort dommage que le potentiel du soft soit gâché par ces légères maladresses.





■ **Flics de choc :** aux dernières nouvelles, après *House of the Dead III*, ça devrait être au tour de *Virtua Cop* de vous donner l'occasion d'utiliser le flingue.

DU 2 AU 11 JANVIER 2003

2 ACHETÉS = 1 GRATUIT

Pour l'achat de 2 jeux Xbox parmi les 4 présentés (Alzurik, NightCaster, BloodWake ou Fuzion Frenzy) un 3e est gratuit. Soit les 3 jeux pour 58 € Soit le jeux à 19,33 € pour l'achat de 3 jeux

XBOX

29€ LE JEU 190F23

Conception & Réalisation : L3A - Partenaire Média - Tél : 01 41 58 57 71

LA VIE. LA VRAIE.



Dead or Alive
XTREME BEACH VOLLEY

Plus besoin de choisir entre jouer à la Xbox et aller à la plage, les filles de DOAX vous invitent à faire un peu de sport.

Par Cyril Berrebi



↑ Qu'apprécie-t-on dans *DOAX* ? Les graphismes ou les jeunes filles en maillots échancrés ? Et si c'était les deux...



Avec des images alléchantes et vidéos prometteuses, les concepteurs de *Dead or Alive Xtreme Beach Volley* ont su appâter la curiosité des amateurs de beach volley. Mais depuis sa toute première présentation à l'E3, le salon annuel de Los Angeles, nous n'avons pas eu vent de la moindre phase de jeu de ce hit en puissance. Il aura fallu que l'équipe du MOX voyage jusqu'à l'autre bout du monde, à Tokyo dans les studios de Tecmo, pour avoir un premier aperçu de ce jeu qui va réchauffer nos longues soirées d'hiver. Après une nuit de folie passée au casino, Zack, le boxeur thaï aux faux airs de Dennis Rodman de *Dead or Alive*, se retrouve riche à milliards. La banque a sauté et le croupier se demande déjà dans quelle branche il va se reconvertir. Mais loin de ces soucis bassement matériels, Zack imagine déjà les cadeaux royaux qu'il va pouvoir se payer. Il aurait pu s'offrir des voitures de luxe, un hôtel particulier sur les Champs-Elysées, une écurie bien garnie de pur-sang, et même le PSG.

Grand prince

Mais notre cher Zack, sous ses allures farfelues, est finalement quelqu'un de très raisonnable. Et c'est tout simplement sur une île paradisiaque qu'il décide d'investir son pactole. Est-ce à cause de son grand cœur, de remords, ou d'ambitions moins avouables ? Toujours est-il qu'il décide d'inviter toutes les nanas auxquelles il a distribué coups de boules et low kicks dans les différents épisodes de *Dead or Alive*. Hôtel grand luxe, boutiques, casino, il ne fait pas dans la demi-mesure et surtout, ne trompe pas ses hôtes sur la marchandise. Elles non plus d'ailleurs... Toutes ont répondu présent à l'appel pour le plus grand plaisir des amateurs de belles plantes virtuelles. Mais vous apprendrez très vite qu'il n'est pas évident de faire cohabiter des créatures plus habituées à se distribuer mutuellement descentes du coude et mawashis qu'à faire du shopping ensemble. Heureusement, l'heure est à la détente ! Les vacances existent aussi pour les combattantes de *DOA*. Cette fois, elles ne jouent pas leur santé mais des matchs de volley en sept points sur la plage. L'esprit de compétition reste présent et il faudra user de stratagèmes et surtout de cadeaux pour amadouer sa partenaire de jeu. Des boutiques sont disséminées sur l'île. Vous y achèterez maillots de bains, fleurs et autres cadeaux pour la volleyeuse que vous aurez sélectionnée au début de la partie, ainsi que pour celle que vous aimeriez avoir comme alliée. Une fois le cadeau idéal choisi pour votre élue (attention, certains finissent direct à la poubelle), vous irez faire le tour de la place en quête d'adversaires de jeu. Commence le match à proprement parler que Tecmo, développeur du jeu, et Tomonobu Itagaki, chef de projet, tiennent à rendre aussi accessible et riche que possible.

Plaisir ludi(bri)que

Visuellement, c'est déjà l'extase. Les mouvements sont quasiment humains et extrêmement nombreux. Les joueuses se positionnent toujours parfaitement par rapport à la balle et les différentes actions et réactions sont criantes de vérité. Pas de magie ou de coups spéciaux, Tecmo a voulu faire de *DOAX* un jeu »

■ **Buggé:** si vous nous suivez au moins depuis le mois dernier, vous avez pu vous apercevoir qu'un problème technique avait fait sauté le début du texte du dossier *DOAX*.



Ah, ce qu'on aime observer ces créatures ramasser le ballon...



J'aime regarder les filles...



Les matchs se déroulent à n'importe quel moment de la journée.



Gare aux U.V : appliquez de la crème sur le dos de vos joueuses.



Ici, les particules d'eau s'avèrent très réalistes. Le reste aussi d'ailleurs...

réaliste, esthétique et fun avant tout. Les téléportations ninjas et les sauts à quatre mètres du sol sont restés aux vestiaires avec les vêtements de ces demoiselles. Ça saute, ça smashe, ça plonge, ça réceptionne toujours avec la grâce naturelle qui caractérise Tina, Ayane, Christie et leurs rivales de toujours. Un vrai régal pour les yeux d'autant que les filles ne sont jamais statiques. Même au repos, elles sont toujours en train de se frotter... les articulations des chevilles ou des poignets ou d'ajuster les élastiques de leurs bikinis. Le joueur ne contrôle qu'une des deux volleyeuses mais pourra indiquer à sa partenaire l'orientation du jeu. La coordination des coéquipières varie en fonction des relations entre elles en dehors du terrain. N'oubliez pas que des petits cadeaux peuvent entretenir l'amitié et que les défaites, même sur une partie de volley sur la plage ne sont pas bonnes pour le moral. Sinon, ne soyez pas étonnés de ne pas trouver de limites de terrain : Tomonobu Itagaki l'explique par le fait qu'il s'agit de volley à la cool dans des îles sans règles astreignantes. Mouais, un peu capillotracté. Et surtout assez discutable quand une des équipes marque le point alors que le ballon est parti à quinze mètres après avoir touché le filet, rendant impossible toute réception pour le camp adverse. Dans la série des petites déceptions, il est encore impossible de jouer à 2 ou à 4 en mode Coopératif.

Pas assez d'amis !

Itagaki nous explique que la conception même du jeu ne s'y prête pas et qu'il faudrait revoir tout le système de caméras pour cela. Celui-ci perdrait alors énormément en dynamisme et Tecmo a voulu son jeu esthétique avant d'être pratique. Tomunobu a maladroitement surenchéri (mais peut-être est-ce de l'humour typiquement japonais qu'il nous est difficile de cerner...) sur le fait que, d'après lui, *« les gens ne jouent que très rarement à quatre devant leur écran. »* et de conclure : *« Vous, c'est différent, vous êtes journalistes, vous avez des amis. »* Une curieuse façon de penser qui nous a vraiment laissés sans voix. Surtout que d'expérience, nous savons que même au fin fond de la campagne française, on trouve toujours facilement trois pèlerins pour venir jouer avec soi à la Xbox. Mais le Japon est vraiment un pays très différent du nôtre. Parfois en bien, parfois non... Toujours est-il que dans l'état actuel des choses, exit le jeu à quatre et le mode Online. C'est vraiment dommage, d'autant que la sortie devrait être assez proche du lancement du Xbox Live en France. On se consolera devant sa télé en matant les splendides replays qui suivent chaque point important. Facile à prendre en main, assez instinctif, *DOAX* semble posséder les caractéristiques qui ont permis à *DOA3* de s'ouvrir à tous les publics, du pratiquant aguerri par des dizaines de jeux de combats, au parfait débutant. Reste à espérer que la richesse de ce spin off version plage fera honneur à la série. Pour le moment, c'est difficile à dire : tous les mouvements n'étaient pas encore intégrés et les réglages pas encore établis. Mais les premières impressions laissent à penser que le nouveau titre exclusif Xbox de Tecmo ne se résumera pas à un simple défilé de maillots de bain. Je dis ça au cas où la partie sportive intéresserait quand même quelqu'un...

Le bon côté des choses : ça reste un bon prétexte pour vous présenter quelques nouvelles images de ce qui s'annonce comme un des plus beaux jeux du moment.

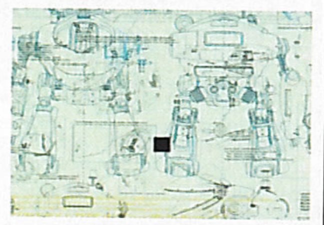
↑ Les missiles font très mal. Usez et abusez de leur utilisation !

↑ En mode Invisible, on distingue encore les flashs des mitrailleuses.

WIRED !

Pour l'instant, aucun jeu Xbox n'affiche une telle qualité dans son interface de navigation. L'inspiration semble provenir du travail accompli par les anglais de Designers Republic, qui avaient signé les menus des *WipEOut*. Minimaliste mais très design, la cinématique d'introduction mérite le détour ! Un soin identique se retrouve dans l'instrumentation du cockpit.





PHANTOM CRASH



Un nouveau palier dans l'évolution des FPS vient d'être franchi, et c'est *made in Japan* !

FRED



Personne n'aurait cru que les Nippons allaient, avant les Américains, rafraîchir considérablement un genre qui n'est pas vraiment leur spécialité ? Les Yankees ont beau avoir inventé le FPS, il faut reconnaître que, depuis *Halo* (un an déjà, soit un siècle pour la planète jeu vidéo...), aucune évolution majeure n'a secoué la catégorie. Ce n'est pas vraiment facile de sortir de la routine du « moi vois, moi tue » mais, pourtant, les Japonais de Genki ont réussi à enlever les plaques de sclérose qui figeaient le FPS. *Phantom Crash*, au premier abord, cache bien son jeu avec son déguisement de simulateur de Mechas (appelés ici Scoobee) à la *Armored Core* mâtiné de *Virtual On*. La vue par défaut, en troisième personne, n'arrange pas les choses : les premières minutes sont assez déstabilisantes. Mais une fois passé en vue interne (à la *Quake*), on s'aperçoit très vite que ce sont les conditions dans lesquelles *Phantom* développe tout son potentiel ! Un stick pour se diriger, l'autre pour bouger la tête (ou plutôt le cockpit) : les clones de Master Chief retrouveront vite leurs marques. C'est au niveau des autres boutons qu'apparaissent les petits plus qui font la différence. Pour la première fois, on se retrouve avec un arsenal de quatre armes utilisables simultanément, avec en prime, la possibilité de voler quelques instants et de se rendre invisible une poignée de secondes ! Cela a l'air complexe, mais il n'en est rien : tout au plus peut-on déplorer la mauvaise localisation de certains boutons, mais c'est plus le fait de la conception de la manette qu'une bourde des développeurs. Au bout de quelques secondes, on se retrouve à shooter furieusement sur tout ce qui se présente dans le réticule et, après quelques heures, la gestion de l'armement et de l'invisibilité devient une seconde nature. *Phantom Crash* se distingue également de la concurrence par l'ossature de son game design, plus proche de *Gran Turismo* que de *Mechassault* ou *Unreal Championship*. Votre Scoobee pourra être intégralement bricolé selon vos besoins (et vos finances, rien n'est gratuit !) : amélioration des armes, renforcement d'armure, allègement du châssis pour plus de vélocité... Les possibilités de customisation sont quasi infinies ! Les amateurs de réglages au millimètre pourront s'en donner

Graphisme : comme dirait Yann, notre maquettiste : faire du « grafims », ça ne s'improvise pas. Allez donc jeter un œil sur **www.123klan.com** et admirez les œuvres d'un duo français plutôt doué...



Vos voyants sont dans le rouge : danger !

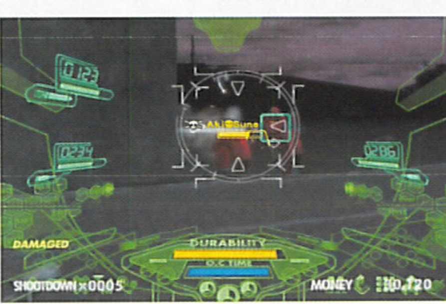

Ils ont l'air cool comme ça... Méfiance.



La jauge de vie des ennemis s'affiche en permanence.



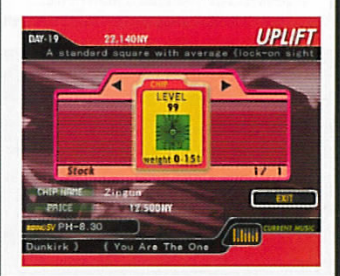
Votre puce vous donne des conseils.



L'interface de pilotage est très travaillée.

ÇA GRATTE !

Si vos talents de pilotage sont primordiaux, rien ne vous empêche de vous faire aider par une intelligence artificielle ! Les puces permettent de verrouiller plus rapidement les cibles, d'occasionner plus de dégâts ou de se mouvoir plus rapidement. Leur avatar est un animal parlant, alors ne soyez pas surpris si un renard ou un lapin vient engager la causette en cours de partie...



BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **GENKI**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **ACTION**
DATE DE SORTIE : **DEBUT 2003**



Phantagram, le roi du MMORPG asiatique, a fait le bon choix en s'associant avec Genki. Ce studio japonais s'était notamment illustré sur Dreamcast avec la série des *Tokyo Highway Battle*, célèbre pour ses possibilités incroyables de customisation des voitures. Ils signent ici leur premier jeu Xbox !

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !
+ Gameplay très prenant.
+ Les possibilités de customisation.
+ L'aspect graphique général.

A REVOIR !
- Pas de Xbox Live...
- Les replays basiques.
- Aucune arme de sniper.


Les cinématiques sont très réussies.

Une très bonne surprise venue du pays du Soleil Levant ! *Phantom Crash* apporte une bouffée d'air pur dans le monde du FPS en améliorant habilement les fondamentaux du genre. On appréciera les nombreuses possibilités de customisation du robot, ainsi que la qualité graphique générale. Modes multi en retrait, hélas...

« Au bout de quelques secondes, on se retrouve à shooter furieusement sur tout ce qui se présente. »

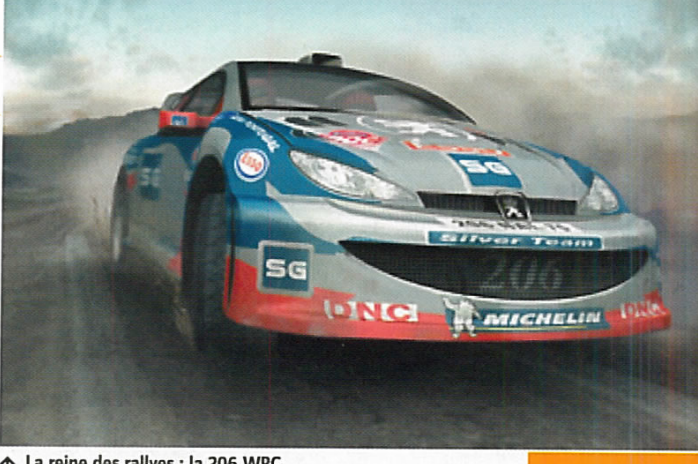
à cœur joie et construire rapidement la machine de leur rêve. On notera aussi l'originalité du scénario : pour une fois, aucune menace terroriste ou extraterrestre n'est à éradiquer. Vous jouerez le rôle d'un petit Tokyoïte qui sèche les cours pour aller jouer au jeu vidéo du moment, le Rumble. Vous traînerez d'une salle d'arcade à l'autre en accumulant les victoires aux commandes de votre Scoobee, tout cela pour rentrer dans les petits papiers d'une jolie demoiselle. La libido, il n'y a que ça de valable pour développer l'instinct guerrier... La version utilisée pour cette preview ressemble à s'y méprendre à une version finale anglaise, le jeu étant sorti Outre-manche il y a quelques mois. Rien à redire concernant le moteur 3D, les ralentissements étant inexistants ou presque. La lisibilité est parfois problématique, en raison du très grand nombre d'explosions et d'effets de particules présents à l'écran, mais est-ce vraiment un réel défaut ? L'intégralité de l'interface devra être traduite, mais vu qu'il ne s'agit que de texte (où sont les voix ? !), les risques de ratage sont minimes. Aux dernières nouvelles, une suite serait déjà en chantier pour pallier à la plus grosse carence du jeu, l'absence de tout mode réseau. En Deathmatch à 4, le mode Multi ne se résume qu'à des duels, ce qui est un peu simpliste... *Phantom Crash* possède tous les atouts pour créer la sensation début 2003 : analyse complète de ce phénomène dans le prochain numéro !

Avant-garde : www.thedesignersrepublic.com. ce collectif britannique a toujours un style visuel d'avance sur la concurrence. Certainement parmi les stylistes les plus talentueux de la planète...

DES CAISSES QUI SE PLIENT EN 4

Lancia 037, Opel Manta, Seat Cordoba, 306, Mitsubishi Lancer, Toyota Rav 4... Le paddock est l'un des plus hétéroclites qui nous ait été donné de voir dans un jeu de rallye. Comme le dit la pub : « Sans maîtrise, la puissance n'est rien ». Les petites caisses sont très pratiques pour s'habituer au style de pilotage spécifique au jeu. Ensuite, les choses se corsent, en raison des accélérations foudroyantes et des pièges vicieux dus au manque d'adhérence...





La reine des rallyes : la 206 WRC.









La boue se colle de manière réaliste sur la carrosserie.



Ça bagarre très fort : l'IA s'annonce bien pensée.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **CLIMAX**

EDITEUR : **ACTIVISION**

GENRE : **COURSE**

DATE DE SORTIE : **FEVRIER 2003**



Deuxième titre de Climax Motorsports ce mois-ci, après *ATV2*. Rien d'autre à rajouter sur ce développeur qui n'en est pas à son coup d'essai en ce qui concerne les jeux de course. On leur doit notamment *Moto GP* sur Xbox.

RALLY FUSION

Encore un jeu de course salissant... Préparez les kärchers, janvier sera boueux !

FRED



écidément, la mode est aux jeux de course, si possible sur terrain lourd... Climax quitte les petites cylindrées du quad pour s'attaquer aux puissantes quatre roues qui font le bonheur des amateurs de WRC. C'est une optique 100% arcade qui a été privilégiée par les développeurs : les puristes en seront pour leur frais. Le jeu se concentre autour de la mythique épreuve de la Course des Champions, se déroulant en fin de saison aux Canaries. La particularité de cette course ? Conçue comme un 8 alambiqué, deux concurrents partent simultanément et se croisent à un moment donné : rien à dire, c'est très télégénique. En jeu, ça passe bien aussi, mais au bout d'un moment, cela finit par lasser... Heureusement, les développeurs ont inclus d'autres spéciales : désert, campagne anglaise (comprenez sol boueux très lourd) et routes verglacées propices aux dérapages incontrôlés. Une vingtaine d'environnements hostiles à la mécanique vous attendent, dispatchés en plusieurs types d'épreuves : course classique, circuit, rallye cross contre sept autres concurrents... La durée de vie s'annonce donc vigoureuse. Le pilotage, très arcade, privilégie la conduite en glisse et la coupe de trajectoire : *RF* possède une très grande marge de tolérance sur ce plan, vous ne serez pas téléporté si vous quittez la route ! La majorité des revêtements de sol ont eu droit à la dose syndicale de bump mapping et les effets de projection de particules s'avèrent convaincants. On déplorera le vide relatif des décors, regorgeant de détails idiots (on peut écraser des poules...) mais passant à côté de l'essentiel, à savoir dégager une vraie ambiance. Beaucoup plus avancée que celle de *ATV 2*, la version nous laisse entrevoir un jeu de course arcade fun, surréaliste et accessible à tous.

Designer : la piste de la course des Champions a été dessinée par la pilote de rallye française Michèle Mouton, déesse des rallyes dans les années 83-85.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Des pistes bien dessinées.
- Durée de vie conséquente.
- Châssis variés.

A REVOIR !

- Nombre de caméras réduit.
- Pas vraiment du rallye.
- Réglages inexistants.


N'oubliez pas que votre voiture s'abîme...

Défoulant au possible, voilà un titre qui fera plaisir aux briseurs de tôle professionnels ! La prise en main immédiate, les courses très rythmées et une gestion des dégâts assez spectaculaire feront craquer les amateurs de jeux de course qui ne veulent pas se prendre la tête. On a déjà vu plus profond, mais le plaisir est là... tant mieux !

Tom Clancy's

GHOST RECON™

ET VOUS, QUI VOUS COUVRE ?

Furtif Silencieux Invisible

Prenez le commandement d'une unité d'élite des forces spéciales de l'armée américaine et dirigez vos hommes dans des missions commando. Mélange révolutionnaire d'action explosive et de tactique militaire, Ghost Recon™ vous fera passer maître dans la stratégie militaire d'intervention rapide !







www.ghostrecon-fr.com









NERFS D'ACIER EXIGES !

Outre les modes classiques, *ATV 2* proposera une batterie de challenges que seuls les meilleurs réussiront. On retrouvera les traditionnelles épreuves de slalom, de vitesse, mais également des parcours d'adresse coriaces ! La physique bien particulière des engins vous demandera des gros efforts de concentration : pas facile de franchir des allées à la topographie surréaliste aussi larges que votre engin...



Les quads ont des caractéristiques uniques.


Les départs sont prétexte à de grandes bousculades.


Les accrochages sont âpres.


Les sponsors, un incontournable...


Les cerceaux multiplient les points.

ATV QUAD POWER RACING 2

Entre rallye et motocross, ce jeu va vous traîner dans la boue !

FRED

Encore un sport de malades adapté en jeu vidéo... Cela dit, c'est beaucoup plus sain de s'amuser devant sa Xbox que de jouer sa vie au guidon de ces engins affichant sur la balance entre 200 et 300 kilos et dotés d'une très forte propension au déséquilibre. Climax est en train de fignoler les derniers réglages de son titre qui s'oriente plutôt vers l'arcade que la simulation. Le moteur 3D affiche sans peiner des pistes d'une longueur respectable, généreusement saupoudrées de bump mapping, d'effets de particules et de lumières fort alléchants. Plage, forêt, stades aménagés : les environnements s'annoncent variés et dépaysants. La durée de vie promet d'être conséquente avec un total de 6 modes : Carrière, Arcade, Challenges (voir encadré), Multijoueur à 4... Sans oublier une quinzaine de pistes, 20 pilotes et de nombreux modèles de quads à débloquer ! A l'instar de *SSX Tricky*, vous devrez réaliser des figures (*looping, wheelies, Superman...*) afin de remplir une jauge de boost à utiliser au moment opportun. Il sera également possible de sortir la boîte à gifles pendant les courses : une pression sur un bouton et votre pilote balance un coup de botte en direction de l'engin le plus proche de lui ! A l'heure actuelle, l'IA des concurrents fait preuve d'une agressivité incroyable : on se retrouve souvent en train de sucer les graviers suite à une rossée imméritée... Nous espérons que la difficulté sera revue à la baisse car, en l'état actuel, le titre risque de décourager la majeure partie des joueurs. De nombreux problèmes d'affichage se font également ressentir : il n'est pas rare de voir clignoter les adversaires ou certains éléments du décor. Cependant, au vu de son passé, Climax mérite notre confiance et nous ne doutons pas que ces petits désagréments seront éradiqués dans la version finale du soft.


SUR LE DVD


Le quad, ça vous branche ? Suzuki, Honda, Bombardier proposent divers modèles, pour la randonnée comme pour la course, vendus entre 2500 et 8000 €. Gloups !

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **CLIMAX**
EDITEUR : **ACCLAIM**
GENRE : **COURSE**
DATE DE SORTIE : **FEVRIER 2003**



Cela fait plus de 14 ans que Climax fait du mercenariat : ce studio anglais a travaillé avec les plus grands éditeurs de la planète et sur presque toutes les machines. *FIFA 98* sur Saturn, *Diablo* et *Warcraft II* sur PS one, *R-Type* sur Atari ST, *Shadow Dancer* sur Commodore 64... Ce sont les rois de la conversion de licence !



IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !
+ Moteur graphique performant.
+ Des challenges intéressants.
+ Longueur des pistes.

A REVOIR !
- Nombreux bugs d'affichage.
- Difficulté mal dosée.
- Tricks limités.



Speed et salissant, ce jeu de course brutal bénéficie d'une réalisation technique à la hauteur de la Xbox. La modélisation des quads et des pistes, associée à un framerate respectable, permettra de ressentir en toute sécurité les sensations extrêmes générées par ce sport. Espérons que les nombreux bugs graphiques, ainsi que les imperfections de gameplay, soient totalement éradiqués d'ici sa sortie.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : **SYNETIC**

EDITEUR : **TDK**

GENRE : **COURSE**

DATE DE SORTIE : **1ER TRIMESTRE 2003**



Le jeu de course est une véritable religion chez Synetic. Le studio possède à son actif le très bon *Excessive Speed* et l'excellent *Mercedes-Benz Truck Racing*, tous deux sortis sur PC. Avec *Mercedes Benz World Racing*, Synetic s'apprête à démontrer une nouvelle fois qu'il possède un réel savoir-faire (à l'allemande) dans le domaine de la course.



IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !
- + Les graphismes dépotent.
- + Toute la gamme Mercedes.
- + Une durée de vie énorme.

A REVOIR !
- - Framerate pas encore au point.
- - Pas de Xbox Live.
- - Comportements des voitures.



Tous les éléments de décor ont été modélisés.

On est plus qu'impressionné ! Il reste encore pas mal de boulot sur le jeu, mais déjà, le pilotage est agréable et les graphismes - tant les décors que les voitures - sont superbes. Les courses sont longues, nombreuses et variées. Bref, *World Racing* pourrait bien faire de l'ombre à *Racing Evoluzione* et être le nouveau *Project Gotham Racing*.

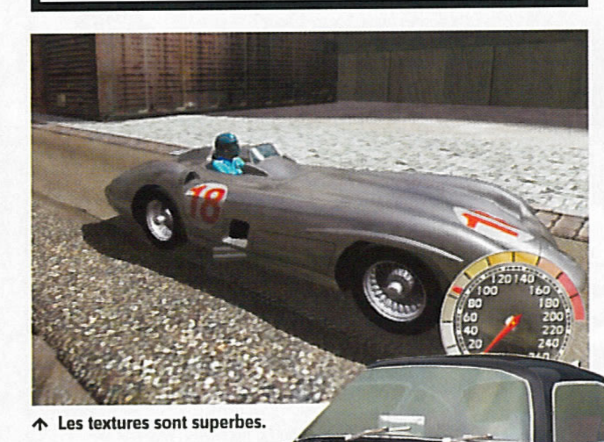
POLISH

Toujours le même paradoxe : on aime voir les voitures briller mais pas lorsqu'elles brillent trop. C'est le cas de celles de *World Racing* qui, bien qu'elles soient déjà magnifiques, manquent encore d'environmental et autre reflection mapping afin d'altérer la trop grande propreté. Et puisqu'il y a des tracés dans le sable, pourquoi ne pas aussi salir la voiture ?





En Free ride, on peut aller n'importe où.



Les textures sont superbes.



Les chocs déforment les voitures.



Il reste encore du boulot sur les ombres...



MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Une étoile à 3 branches veille sur la Xbox. Une bonne nouvelle pour les amoureux de Mercedes.

TECK HAO TEA

Un peu moins d'un million de francs et quelques poussières pour la CL 55 AMG... Il n'est pas donné à tout le monde de conduire l'extraordinaire coupé de Mercedes. On pourra alors attendre toute une vie de gagner au Loto, ou vivre misérablement et la découvrir dans *Mercedes-Benz World Racing*. Pour autant, les quelque 500 bourrins du monstre ne seront pas servis sur un plateau. Les prétentions étant revues à la baisse, le joueur commence par les Classe A et petites (à dire vite) berlines. Ainsi, c'est toute la gamme commerciale de la firme de Stuttgart qu'offre *WR*, exceptions faites de la Vaneo et de la Classe V dont on se passe volontiers. Modèles de collection, versions DTM et autres protos complètent le tout et amènent à un total de 100 voitures ! Un véritable hommage à la marque à l'étoile qui a fourni ses plans aux développeurs pour l'occasion. Cela se voit à l'écran, avec une modélisation impeccable au point que l'on se prend à admirer les formes harmonieuses du break familial ! Les décors font aussi honneur à Mercedes et proposent des terrains de jeu gigantesques. A la manière de *Project Gotham*, des environnements immenses ont été créés avec leurs portions de routes, offrant ainsi plus de 90 circuits. Il nous a été donné d'apprécier la puissance du moteur graphique en déplaçant l'angle de vue : c'est tout simplement hallucinant ! Techniquement, *WR* ne décevra pas.
Par contre, au niveau de la physique, les voitures ont des réactions curieuses avec le paramètre de réalisme à fond : ils tournent sur un axe. C'est décevant et c'est étrangement le pilotage arcade qui est le plus satisfaisant. Mais il reste encore quelques mois à Synetic et TDK pour peaufiner ces menus réglages, alors gageons que la fiabilité allemande ne sera pas prise en défaut.

Cassé ? Dans la version finale, les dégâts devraient influer sur la conduite des véhicules. Ce n'était pas encore le cas dans la version preview.

Les meilleurs jeux Xbox sont dans votre Micromania !

Aujourd'hui l'Occident n'est pas seulement menacé par des Etats, mais aussi par des réseaux de multiples organisations terroristes... Des actions d'infiltration intenses soutenues par un rythme effréné, une IA redoutable, un scénario très complet qui vous mènera à travers 24 niveaux dans 9 missions palpitantes...

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™



BLINX THE TIME SWEEPER



Blinx : The Time Sweeper est un jeu d'action au rythme effréné, dans lequel vous incarnez un chat, sympathique et futé, qui évolue dans des mondes délirants. Vous pourrez découvrir une expérience de jeu totalement inédite, que seule la Xbox permet de réaliser.

*Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !*

mcm
www.mcm.net

AVEC funradio

*Écoutez l' **ESSENTIEL DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

ATTENTION ! LES DATES DE SORTIE DES JEUX SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE MODIFIÉES

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08



Mauvaise nouvelle : décidément, les développeurs ne font guère d'efforts pour adapter leurs jeux au format 16/9. *Substance* en fait lui aussi les frais.

Un héros de légende arrive sur Xbox. En parfait espion, il parvient à surprendre là où l'on ne l'attend pas !

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

Douze mois plus tôt, la sortie de *Metal Gear Solid 2* sur PS2 faisait office de coup de tonnerre dans un paysage vidéoludique pantouflard, à l'heure où les consoles concurrentes tardaient à arriver. Rétrospectivement, ce phénomène en dit long sur la capacité à communiquer de Konami. Images savamment distillées tout au long des salons, bande-annonce roublarde quitte à être mensongère... L'éditeur avait su jouer avec la dimension légendaire de son titre phare, et les joueurs allaient bientôt découvrir à quel point cette roublardise se prolongeait dans le jeu lui-même. A ce titre, *Metal Gear Solid 2* occupe une place à part dans l'histoire du jeu vidéo. A bien des égards, il compose l'une des rares expériences vraiment adultes du milieu. Un podium qu'il partage avec *Silent Hill 2* et quelques autres, et qui lui a valu pas mal d'accusations légitimes sur sa valeur strictement ludique. Car le bébé de Hideo Kojima est un pur concept, un film interactif qui n'a pas tant pour ambition de proposer un challenge de gamer qu'une vraie source de réflexion. Dans *MGS2*, on regarde à peu près aussi souvent qu'on joue, et on médite sur le tout bien longtemps après avoir débranché sa console. On est donc loin d'un simple jeu d'infiltration, une appellation qui convient de manière bien plus légitime à un *Splinter Cell*. Nous l'avons d'ailleurs assez martelé dans ces colonnes : les deux jeux n'ont pas grand-chose en commun ! Et si *SC* est devenu un achat obligatoire pour tout joueur exigeant, *MGS2* demeure une expérience à vivre, un concept unique qu'il convient encore aujourd'hui de ne pas manquer, *Substance* ou pas.

Est-il possible de résumer un jeu comme *MGS2* ? Pas vraiment, et l'appellation Substance n'y change rien. En l'état, l'aventure principale n'a pas varié d'un iota. »

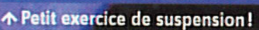
INFOS
DEVELOPPEUR : **KONAMI**
EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **ACTION / STRATEGIE**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
DISPONIBLE : **7 FEVRIER 2003**

Œufs de Pâques : comme souvent dans les jeux japonais, l'aventure de *MGS2* est truffée de petits détails rigolos et autres challenges parallèles. A vous de les débusquer !



Avant de franchir cette passerelle, mieux vaut s'accroupir et observer les environs.





Petit exercice de suspension !



Dissimulez-vous sous cette boîte.



Rose, la petite amie de Raiden.

KOJIMA ET LA FEE CINEMA

Kojima n'a jamais caché son amour pour le cinéma, une passion qui justifie toutes les références dont *MGS2* regorge. A commencer par son héros, Solid Snake, visiblement inspiré par le Snake Plissken de John Carpenter (*New York 1997* et le cultissime *Los Angeles 2013*). D'ailleurs, Solid ne prend-il pas pour pseudonyme un certain Pliskin durant une bonne partie du jeu ? Dans un genre plus romantique, les véritables prénoms de Raiden et de sa fiancée sont Jack et Rose. Voilà qui n'est pas sans rappeler les héros du *Titanic* de Cameron !





« Il sera possible d'incarner Raiden ou Snake, mais également quelques autres personnages... »

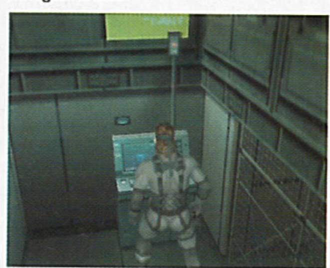
Elle prend toujours la suite des événements narrés dans le premier *MGS* sur PSone, résumés ici à travers quelques pages de journaux, en annexe du jeu. Autant le dire tout de suite: pour quiconque n'a pas réellement vécu l'affaire de Shadow Moses, le début de *MGS2* risque de paraître sacrément obscure ! Quid du Metal Gear, ce tank nucléaire géant? Quid des enjeux politiques, et de tous ces personnages à double facette? Même pour les vétérans de la série, le casse-tête ne fait que commencer... *MGS2* est divisé en deux chapitres, jouables indépendamment ou à la suite. Cette seconde option est essentielle pour comprendre un tant soit peu l'intrigue !

SOLID SNAKE OU RAIDEN ?

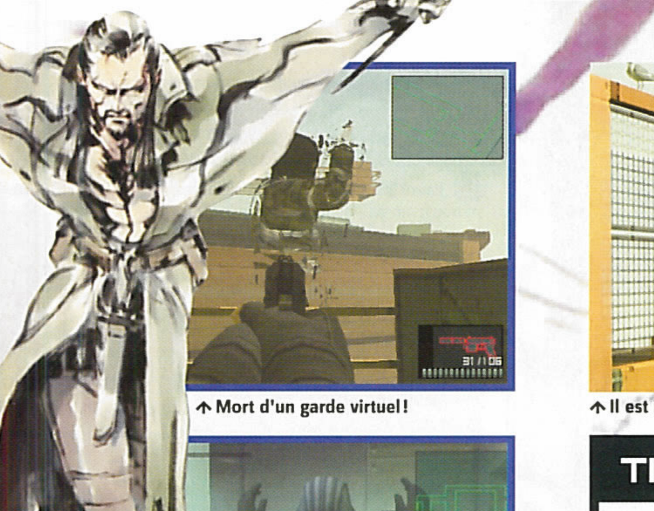
La première partie, assez courte, narre une infiltration de Solid Snake au sein d'un tanker de pétrole où l'armée a pris soin de dissimuler le dernier *Metal Gear* en date. Elle se consomme tel un apéritif, au mieux une introduction à la partie charnue du jeu. Et là, surprise ! Une fois le chapitre 2 entamé, il faut bien se rendre à l'évidence: Solid Snake, le héros charismatique de la série, n'est plus d'actualité. En lieu et place du plus célèbre porteur de bandana au monde, on doit se contenter d'un petit débutant dans l'art de l'espionnage silencieux, un blondinet aux allures d'éphèbe asexué : Raiden... Ah ! Il a fait couler de l'encre, le minot ! Et pourtant, au final, Kojima a été bien malin d'escamoter son héros favori pour mieux l'injecter à nouveau dans son jeu, mais de manière ponctuelle: à la faveur d'une cinématique, d'une conversation par écrans interposés ou d'une lutte côte à côte contre des vagues d'ennemis. De personnage jouable, Snake passe ainsi au rang d'icône, d'entité d'autant plus légendaire qu'il n'est désormais plus possible de se l'approprier. Sur la quinzaine d'heures proposée par l'aventure principale de *MGS2*, seule une petite moitié est réellement consacrée au jeu. Le reste consiste en des cinématiques absolument superbes, mais qui n'ont pas manqué de plonger bien des joueurs dans de graves crises de neurasthénie. La plus longue fait tout de même dans les 45 minutes ! Ok, mais est-ce que tout ça en vaut la peine? Oui, certainement, car au-delà du traitement de Solid Snake, le propos de Kojima touche à des thèmes visionnaires: politique, réflexion sur la modernité et l'ère numérique, mise en abîme lucide du jeu vidéo... Certes, ces problématiques

LA CARTE

Comme dans le premier *MGS*, cet épisode propose une carte de chaque zone, avec les mouvements des gardes et leur orientation. Diablement pratique, même si on peut choisir de s'en passer. A vrai dire, dans la seconde partie de l'aventure, il faudra vous connecter à des consoles dans chaque zone visitée pour recharger le précieux radar et éviter toute progression en aveugle. Quant aux Snake's Tales, qui comptent parmi les missions bonus de *Substance*, elles n'incluent aucune carte: il va vous falloir naviguer à vue !



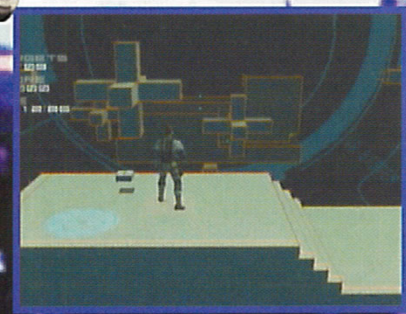
Durée de vie : outre les 15h de l'aventure principale, les missions bonus devraient vous tenir des dizaines d'heures en haleine. Certaines s'achèvent en quelques secondes, d'autres en plusieurs dizaines de minutes



↑ Mort d'un garde virtuel !



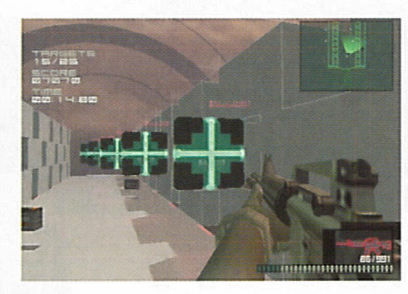
↑ Il est indispensable d'observer les rondes des ennemis.

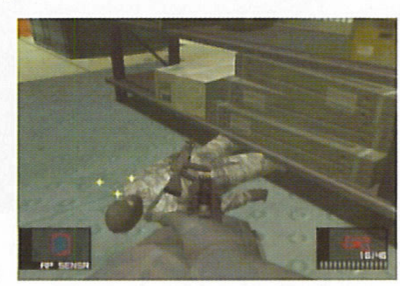


↑ On peut maîtriser un garde sans le tuer.

TIRER N'EST PAS BOUGER.

Dans *MGS2*, il est possible de passer en vue subjective à tout moment. C'est même conseillé pour mieux affiner la visée ! Malheureusement, dans cette position, il n'est plus possible d'avancer, seule la vue et un léger mouvement de côté demeurant accessible via le pad. Un choix d'autant plus étonnant que l'édition *Substance* autorise désormais une vue subjective mobile, à l'instar des FPS, dans certaines de ses missions bonus. Des challenges très sympathiques, même si l'aventure principale n'en bénéficie pas. Dommage...







↑ L'univers virtuel des VR Missions.

« En fonction du décor, un bouton du pad permettra d'ouvrir une porte, ou de se suspendre à une rampe. »

ne dépassent jamais le niveau d'une brillante copie de philo de terminale, mais cette seule ambition place le jeu largement au-dessus de la réflexion moyenne dans l'industrie du jeu vidéo. Kojima pousse parfois l'audace jusqu'à s'amuser avec le joueur lui-même, en lui proposant quelques phases d'interactivité plus osées et délirantes que coutume, comme pour mieux le faire douter de la réalité et du sérieux de sa propre création. Malheureusement, c'est justement l'interactivité du jeu qui a été particulièrement critiquée à sa sortie. Un peu comme si *MGS2* n'avait pas su trouver un équilibre entre la démesure de son sujet et une vraie simplicité d'utilisation.

UNE ERGONOMIE DELICATE

En pratique, on accède à une palette de mouvements complète, tous superbement animés, mais qui pèchent par manque de maniabilité. Selon le décor, tel bouton permettra d'ouvrir une porte, de grimper sur une caisse ou de se suspendre à une rampe. Une variété qui se paye par une ergonomie douteuse et peu intuitive. Nous y reviendrons lors du test, mais notons déjà à quel point *Substance* fait l'impasse sur une quelconque amélioration de ce gameplay. Pire ! Conçu pour le Dual Shock de Sony, *MGS2* pourrait même agacer plus d'un joueur Xbox à cause de quelques choix de bouton contestables. Quelle que soit la console, le jeu de Kojima ne semble pas vouloir se laisser aimer facilement. Pour autant, il est difficile de ne pas l'admirer dans ses ambitions et sa démesure. Si *MGS2* pouvait passer pour un jeu déséquilibré à sa sortie, *Substance* fait pencher la balance du côté du jeu plutôt que du spectacle. Exit les cinématiques à outrance réservées à l'aventure principale ! Les nouveautés, elles, sont partagées selon trois sortes de challenges. Les VR Missions se réservent le plus gros morceau, avec quelque 350 niveaux disponibles. Partagées en objectifs d'infiltration ou de combat, elles comprennent aussi des parcours en vue subjective et quelques surprises savoureuses, voire franchement délirantes : les Variety Missions qu'il vous faudra débloquer. Certes, tout ceci rappelle fortement les VR Missions disponibles après le premier *MGS*, mais au moins la diversité devrait être au rendez-vous. Idem pour les 150 Missions Alternatives, ces challenges où il vous faudra tour à tour débusquer et désamorcer des bombes, braquer des ennemis sans les tuer, voire prendre une série de photos en toute discrétion. Rien que des variations d'un gameplay éprouvé dans l'aventure principale, mais les fans apprécieront. Les autres, plus avides d'aventure que de



↑ Il est possible de cacher le corps des gardes.

↑ Certains placards cachent des photos sexy.

■ **Récompense :** le magazine Newsweek a élu, il y a quelque temps, Hideo Kojima comme l'une des personnalités avec lesquelles il faudra compter dans le futur.



↑ En tirant sur cet extincteur, on dévoile les rayons laser de ce passage miné.

« Très ciné dans l'esprit, *MGS 2* risque de marquer durablement l'histoire du jeu vidéo. »

simples défis, pourront toujours noyer leur frustration avec les Snake's Tales. Vétérans de *MGS2*, vous avez toujours été déçu de ne pas pouvoir incarner Snake lors de la seconde partie du jeu? Qu'à cela ne tienne, Kojima et Konami proposent désormais une série de courts scénarios situés dans le même décor, en marge des tribulations de Raiden. Ici, point de cinématiques, l'histoire étant résumée en début de mission par un texte assez long. Les cinq challenges proposés semblent assez alléchants, pour peu qu'on ne s'attende pas à une véritable cohérence avec l'aventure principale. Il s'agit avant tout de prétextes destinés à projeter Solid Snake dans ce décor éprouvé, et tant pis pour la redoutable ambition scénaristique de *MGS2*. En somme, il ne faut pas attendre de *Substance* qu'il fournisse du rab en matière de plat de résistance. Les bonus, aussi nombreux et longs soient-ils, semblent avant tout destinés à prolonger le plaisir du jeu sans prise de tête, ni révolution.

UN PORTAGE ATTENDU

Si *MGS2* était déjà une aventure exceptionnelle, *Substance* l'est forcément d'autant plus. Elle, qui en reprend tout le sel pour y ajouter des centaines de petits challenges, aussi anecdotiques soient-ils. Inutile donc de bouder notre plaisir, et c'est avec impatience que nous attendrons la finale française du jeu. De l'impatience, oui, mais aussi la curiosité de juger la version PAL d'un portage particulièrement attendu. Il faut reconnaître au titre PS2 qu'il exploitait déjà jusqu'à la moelle numérique les rouages de la console, allant jusqu'à proposer des graphismes et une ambiance sonore hors du commun. Ah! La pluie battante sur les ponts du tanker, au tout début du jeu! Et que dire des cinématiques qui comptent parmi les plus impressionnantes jamais créées? Bref, *MGS2* n'a jamais lésiné sur les moyens techniques et *Substance* ne devrait pas échapper à cette règle. Pour autant, exploitera-t-il toute la puissance de la Xbox? En terme graphique, autant déchanter tout de suite. La version que nous avons eue entre les mains ne présentait que peu de différence avec le jeu original. Rageant, non? Heureusement, le son en Dolby 5.1 devrait racheter ce bémol, en proposant une spatialisation pas toujours indispensable, mais franchement cinématographique. Mais, trêve de chipotage! Au-delà de tous ces détails, une conclusion s'impose. Produit hybride aussi audacieux que malade, concentré tumultueux de tout une culture numérique, projet à mi-chemin entre le cinéma et l'industrie vidéoludique, *Metal Gear Solid 2* est appelé à marquer durablement l'histoire du jeu vidéo. Un peu comme si la vision prophétique d'un seul homme, Hideo Kojima, et la dimension bigger than life de son héros, Solid Snake, avaient donné naissance à l'un des monstres les plus fascinants, des plus osés et des plus grotesques du milieu. Un monstre que l'on aimera ou que l'on détestera à loisir, mais qui ne laissera personne indifférent. La marque des grands!

PLETHORE DE BONUS »

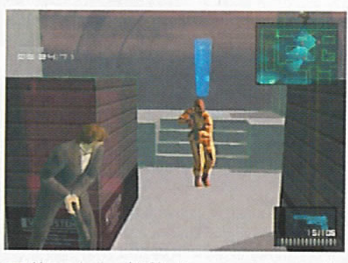
Parmi les missions bonus proposées, on trouve un peu de tout, y compris des challenges corsés et des situations franchement délirantes.


» Pas facile d'échapper à l'attention d'un garde de 30 mètres de haut.



» Snake qui fait du skate sur des missiles... On aura tout vu!


» Plutôt sympas ces missions dans la peau du mystérieux ninja de *MGS2*.


» Une mission d'infiltration en costume: quelle classe!



» Ces bombes ne seront vraiment pas faciles à désamorcer.

■ **Sequel:** Konami et Kojima ont d'ores et déjà confirmé que *MGS2* connaîtrait une suite. Celle-ci sera-t-elle adaptée sur Xbox? Wait and see...



LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION

A PARTIR DU 8 JANVIER

SOLDES

SUR UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO ET D'ACCESSOIRES NEUFS & OCCASION

(Offre valable durant la période légale des soldes)

OCCASION

ECHANGEZ !
REVENDEZ !

ECONOMISEZ EN ÉCHANGEANT* OU REVENDANT VOS JEUX OU CONSOLES, XBOX, GAMECUBE, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION, GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine. Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.



PARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) 52, rue Esquermoise
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE


www.scoregames.com


01 46 735 720

RCS Nanterre B 385 215 603

XBOX LIVE : TEST DRIVE

Après une première phase de bêta-test qui a fait beaucoup d'envieux, le service de jeu en ligne Xbox Live entre en phase de test public. Vous n'avez pas envie d'attendre le 14 mars 2003 pour jouer en réseau via Internet ? Vous voulez massacrer tout le monde sur Unreal ? Vous visez la place de meilleur pilote de MechAssault ? En moto, vous voulez montrer que c'est vous le plus rapide ? Et surtout, vous voulez des mois d'abonnement en plus ? Alors rejoignez le Test Drive ! Si vous disposez d'une connexion haut débit (câble ou ADSL), de 59.99 euros (+ 5 pour les frais de port) et d'une carte de crédit pour l'enregistrement. Vous recevrez :

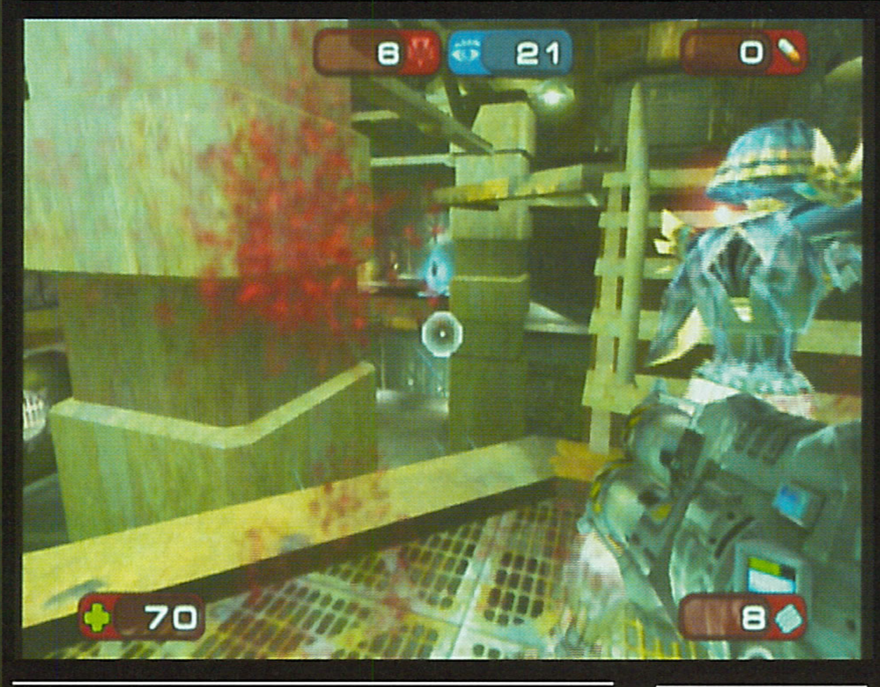
- le Xbox Communicator (micro-casque pour parler en cours de partie)
- les éditions spéciales de Moto GP et de Whacked !
- un abonnement d'un an à Xbox Live (qui ne commencera que le 14 mars 2003 !).
- le Gamertag (pseudo) de votre choix (premier arrivé, premier servi)

Connectez-vous sur www.xbox.com/live/testdrive, mais attention : ce sera dans la limite des stocks disponibles. Alors ne traînez pas !

Comment se connecter : pour la sortie publique, nous vous préparons un dossier sur le sujet, pour les bêta-testeurs, rendez-vous sur le site très complet du Live.



Gamertag de la rédaction : si vous lisez régulièrement le magazine, nous les avons déjà donnés mais bon, nous sommes loin d'être les premiers du classement mondial.











Le jeu le plus rapide du Live : ambiance garantie !

UNREAL CHAMPIONSHIP

INFOS
- DEVELOPPEUR : **DIGITAL EXTREMES**
- EDITEUR : **INFOGRAMES**
- DISPONIBLE DEPUIS : **FIN NOVEMBRE**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 16**
- SITE : **www.unrealchampionship.com**



LA CONFIG

C'est sans doute normal de pouvoir autant configurer le paddle dans les menus, mais c'est vraiment appréciable !

Pendant quelques jours, on a bien essayé de trouver un intérêt à jouer en Solo à *Unreal*, mais même si les robots (les fameux bots) sont toujours aussi bons, on préfère nettement se battre contre des humains. S'il y a un jeu pour lequel on attendait le Live, c'est bien celui-là !

ÇA SPEED

Unreal Championship est un jeu qui tient plus du rugby que de la pétanque : c'est (très) rapide, bourrin, furieux et ça sent la sueur. Sur le Live, ça se joue jusqu'à 16, et il y en a pour tout le monde. Sept modes sont disponibles, la plupart avec leurs propres cartes dont il est possible de modifier les options en plus. Certains joueurs le squattent depuis le début et comme il y a déjà des champions, il est possible de régler l'Optimatch pour éviter de jouer les cibles. Mais on apprend vite avec philosophie qu'il y a toujours plus fort que soit. On peut ainsi maîtriser une partie et se faire déloger du top par un nouvel arrivant. Vous pouvez aussi jouer en classement mondial, mais à moins d'y passer aussi ses journées, ça va être dur de rattraper l'avance des Américains. Certaines parties sont vraiment intenses, surtout à 16. Ça va vraiment très très vite et les débutants n'ont aucun intérêt à se frotter d'emblée à ces rencontres. Cependant, il y en a vraiment pour tout le monde, certains modes sont très accessibles.

ÇA RAME

C'est dur à dire, mais on a parfois l'impression qu'*Unreal* a été dégainé un peu vite. De la documentation ridicule aux nombreux bugs, voire à certains ralentissements (maps en extérieur), ça ne sent pas la finition. Rien de désastreux cependant, en tout cas rien qui n'empêche d'y retourner. Encore et encore.

CONCLUSION

Si vous aimez les Doom-like, si pour vous courir dans des couloirs un flingue à la main pour massacrer le plus de personnes possibles en un temps record s'apparente à un sport, et si enfin, vous avez un peu de temps pour vous entraîner, alors c'est simple : oubliez tout, même les petits défauts de jeunesse, et prenez ce jeu !

CYRILLE TESSIER

CLASSE DE PERSONNAGES

En fonction de votre race, vous serez plus ou moins rapide, plus ou moins résistant... Mais ne comptez pas sur la doc pour les détails.

VERDICT LIVE

AMELIORATION
Unreal Championship n'a d'intérêt QUE sur le Live. Le Solo ne sert qu'à patienter loin du Net, voire à apprendre les maps.

RICHESSE
Des tas de modes de jeux, des cartes à foison, des options partout et surtout pleins d'autres à venir !

SETUP
Du lag, des tonnes de petits bugs, mais même si ça sent pas le produit peaufiné, c'est du bon boulot quand même.

EN RESUME
Le premier FPS du Live, ça compte dans la vie d'un joueur. Malgré quelques problèmes, il est simplement incontournable !

Réflexe
+ Rapide
+ Superbe
+ Prise en main
+ Plein d'options
+ Très varié

Mort
- Du lag
- Des bugs
- Impossible de choisir par langue
- la doc

PREMIER BILAN
Intense, rapide et furieux, *Unreal* est une sorte de sport virtuel, le premier du genre sur Xbox. Et on essuie donc un peu les plâtres. On parle de mises à jour, mais s'il est possible que des choses soient améliorées, c'est déjà du tout bon.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



ON EN A PARLE : Xpertise numéro 10 (16/20)
A VENIR : des conseils

PPTP : la Xbox ne gère pas de protocole, alors si vous avez l'un des premiers modems Ethernet, mauvaise nouvelle : même avec un routeur, cela ne marche pas.

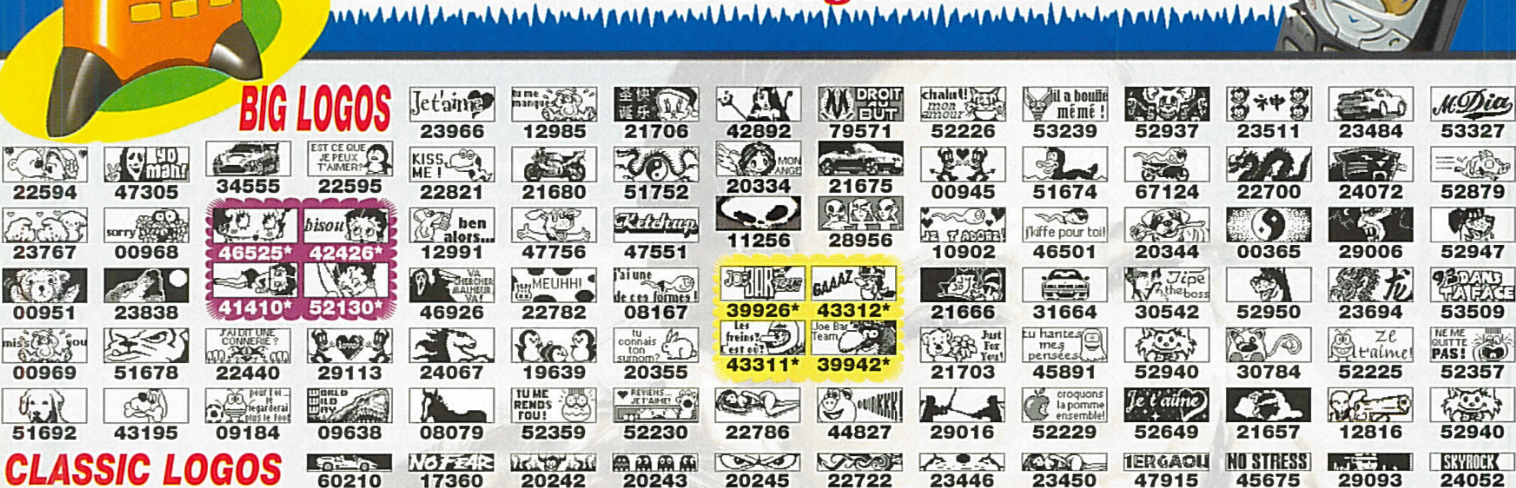
LE CLUB LOGOSONNERIE

TELECHARGE une SONNERIE de folie ou le LOGO kiltefo!

Réf. 00859

Par tél : 08 99 705 755
par minitel : 3617 logosonnerie
sur le net : www.logosonnerie.com

Réf. 42892



BIG LOGOS

23966 12985 21706 42892 79571 52226 53239 52937 23511 23484 53327
22594 47305 34555 22595 22821 21680 51752 20334 21675 00945 51674 67124 22700 24072 52879
23767 00968 46525* 42426* 12991 47756 47551 11256 28956 10902 46501 20344 00365 29006 52947
00951 23838 41410* 52130* 46926 22782 08167 39926* 43312* 21666 31664 30542 52950 23694 53509
00969 51678 22440 29113 24067 19639 20355 43311* 39942* 21703 45891 52940 30784 52225 52357
51692 43195 09184 09638 08079 52359 52230 22786 44827 29016 52229 52649 21657 12816 52940

CLASSIC LOGOS














60210 17360 20242 20243 20245 22722 23446 23450 47915 45675 29093 24052
59180 11547 51054 51106 51101 83606 10917 11574 14259 71160 59222 47278 14229 29188 71167
48953 13791 30120 30858 39196 39386 40958 40965 43027 51068 51776 22727 14260 29184 10563
69098 21620 23820 21618 83604 67041 22748 67056 69004 67054 30882 34520 30778 67000 32028

SONNERIES : LES + FIDELES A LA VERSION ORIGINALE !!

LE TOP		LES TUBES FM		LES NEWS	
43307	Ketchup song Asereje	42074	A thousand miles	47946	Aime
23995	1er gaou	42797	Au soleil	44127	Apprendre à aimer
11023	Le Flic De Beverly Hills	44980	Boys	51972	Avec classe
11025	L'Exorciste	43251	By the way	47391	Electrical Storm
28742	Ti amo	40698	Come back to me	48818	Elle s'ennuie
10088	Mission Impossible	45528	Diamant noir	46773	Gangsta Lovin
39410	J'ai demandé à la lune	20412	E ritorno da te	47830	Happy
38901	Stach stach	23607	Elle m'a déçu	52236	Je ne veux qu'elle
11059	Les bronzés font du ski	43021	Hot in herre	46703	Je suis et je resterai
46914	Dilemma	40725	I need a girl part one	52237	Julia
46704	Musique	40555	If tomorrow never comes	46775	Le show
40725	I need a girl	43019	I'm gonna be alright	47644	Like a virgin
40307	Un enfant de toi	52314	I'm gonna getcha good	46771	Mao Boy
44834	Manhattan-Kaboul	47774	In this world	52287	Marie
15009	Simpsons	44892	It's kyz my life	46704	Musique
39755	Without me	41478	It's OK	47432	Nos differences
11015	Le Parrain	12123	Joe le taxi	46772	Nos rendez vous
22971	Pub DIM	47426	Le sfur	47775	Pardonne moi
43292	5,9,1	47430	Les beaux draps	46705	People come people go
38729	Desenchantée	40530	Love don't let me go	47896	Prisencoli
23607	A demi nue	47882	Que vous dire ?	46933	Sache
41006	When you look at me	47879	Shined on me	46700	So many men
11045	Pulp Fiction	46775	Singles	44126	Symphonie de l'âme
45003	Mon amant de Saint Jean	46700	So many men	47996	Tu es mon autre
09161	The real slim shady	52288	Tchi-cum-bah	48821	You didn't expect that

CINE		CHANSONS FRANÇAISES		TUBES DES 80's		R&B RAP	
11076	Armagedon	12170	A nos actes manqués	12201	Besoin de rien, envie de...	20227	12/0013
11075	Arizona Dream	12016	Belle	12208	C'est la ouate	20186	After show
11077	Autant en emporte le...	34722	C'est une belle journée	48862	Cœur de loup	20202	AKH
11057	Bagdad Café	38729	Désenchantée	12214	Comme un avion sans...	19096	All eyez on me
11082	Bodyguard	42694	Docteur Renaud...	48010	Comme un ouragan	14946	Baby come on over
43286	Chan Chan	40699	En apesanteur	12255	Est-ce que tu viens...	20023	Bitch
11088	Danse avec les loups	38007	Il jouait du piano debout	48013	Ils s'aiment	09568	Celle qui a dit non
11089	Dirty dancing	39410	J'ai demandé à la lune	12103	J'ai encore rêvé d'elle	19132	Don't stop
11008	ET	32866	J'attends l'amour	48014	Je te survivrai	20222	Emeute
31654	Etoile des neiges	12161	Je l'aime à mourir	12123	Joe le taxi	13581	Gangsta's paradise
11160	Fame	34719	Jusqu'au bout	12213	L'aziza	11504	I ain't madatcha
11011	Flashdance	39128	La musique dans la peau	12222	Les brunes comptent...	13064	I Believe I Can Fly
11360	Ghost	12034	Là-bas	12140	Les démons de minuit	21824	I refuse
43287	Goldeneye	12195	Le paradis blanc	12185	Macumba	19864	Lady
11096	Goldfinger	44928	L'erreur est humaine	12130	Nuit de folie	19077	Le maton me guette
11017	Indiana Jones	42791	Les choses	08117	Oh Susanna	14975	Loving you
11021	La Famille Addams	23606	Millesime	12226	Oui, j'l'adore	09792	My name is
11041	La Guerre des Etoiles	43273	On va s'aimer	12229	Partenaire particulier	23599	Qui est l'exemple ?
11153	Le gendarme de St Tropez	42419	Où va le monde	48016	Thai nanana	09170	R&B 2 Rue
13234	Le Journal de Bridget J.	42225	Que des mots	12215	Toi toi mon toi	20062	Snoop Dogg
22705	Le seigneur des anneaux	42225	S'il suffisait d'aimer	48806	Tout doucement	19078	Taxi
12644	Midnight Express	13246	Suprême	48017	Toute première fois	24035	Tourner des pages
11047	Pretty Woman	12058	Tombé pour elle	48807	Tropique	20179	Until the end of time
11060	Rocky	12009	Trop de gens qui t'aiment	48018	Un soir de pluie	13093	Wassup
42804	Spiderman	12031	Vérone	48019	Une autre histoire	23998	What about us

UN TOUT NOUVEAU MESSAGE D'ACCUEIL POUR TA MESSAGERIE OU TON REPONDEUR FIXE !

SPECIAL MESSAGERIE/REPONDEUR

Vite teste le : 08 99 70 46 70

Choisis parmi des milliers de messages pré-enregistrés : Imitations d'hommes politiques, de sportifs, d'acteurs... parodies de films, fausses pub délirantes...

01477 Louis De Funès*
01118 Morte couille
01115 Votre mission
01195 Le parrain
19302 L'exorciste
40748 Stach stach
14299 La vérité j'réponds
01301 Hein, que ça t'énerve!
01576 Jean-Marie Bigard*
01364 La vérité
42938 Jacques Chirac*
40790 1m73 62kg*
19881 Casimir, le monstre gentil
01687 Elie Semoun*
01541 Doc Gynéco*
01470 Eric Cantona*
29066 La panthère rose
01213 Ange & démon
21801 Tubullar bells
01585 Rappel illico
33092 E.T
21807 Because I got high*
01191 Men in black
29063 Capitaine Flam
29074 Famille Addams

*IMITATIONS et PARODIES

NEW!! TU PEUX MEME RAJOUTER TON PRENOM POUR LE PERSONNALISER !!!! + DE 500 PRENOMS DISPO !



CRAZY SURPRISES

Envie d'un bon délire, de piéger un pote ??

APPELLE VITE LE : 08 99 70 70 74

et choisis la réf. de ton choix !!!

Régale-toi en l'entendant se faire piéger*! *avec son autorisation.

LE BEST OF
17710 Orgasme (Harry sans Sally)
17934 La direction des Impôts
17886 L'huissier de justice
17930 Vous êtes sur écoute
19572 Spizza Speed
46596 Mari jaloux
17641 48 heures au lit
17717 Invitation aphrodisiaque
39553 Police nationale
17592 Là où t'as pas idée
39556 Centre des Impôts
46590 Drogue dans les urines
46594 Le testeur de préservatif
46599 Orgasme féminin
39552 Votre opérateur téléphonique
46593 Le télégramme téléphone

LES NEWS
47905 Vous avez gagné!
47904 Voiture eraflée
47898 La fourrière
47897 Les vacances annulées
47292 Je suis toute trempée
46600 Parasites
46601 Taxi fou
46603 Sexy Folies
39554 Raymond & Co démolition
39555 Paris-Marseille
39557 Les Assedics
43095 Voisin cambriolage
17883 Papy déboussolé
17884 Problème de sou
17885 Argent diabolique
17890 Futur papa

FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES FIXES OU PORTABLES !!



...T'es jaloux[se] ? fais-lui passer un test de fidélité "vérité" sans qu'il(elle) le sache!

LE BEST OF
17581 Je t'aime
17918 Je t'ai repéré
17563 Mon amour, ma merveille
17723 C'est fou l'effet que tu me fais
17728 J't'appelle de mon bain
17725 Tu sais de quoi j'ai envie?
17652 J'ai envie et besoin de toi
44883 Déclaration féminine
44884 Déclaration masculine
17855 Miaulement voisin
44879 L'amoureux timide
17564 Je t'aime à l'infini
44888 Je te kiffe
17709 Fantasme absolu




Désolé Fred, fallait pas me chercher.


Un minimum de stratégie est vitale.


Le choix des Mechs est primordial.

Baston de robots géants !

MECHASSAULT

INFOS
DEVELOPPEUR : DAY 1 STUDIOS
EDITEUR : MICROSOFT
DISPONIBLE DEPUIS : FIN NOVEMBRE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 8
SITE : www.xbox.com/fr/mechassault

Un jeu simple mais superbement réalisé et vraiment fun. On attendait beaucoup du Xbox Live, surtout une fois la campagne solo terminé (ce qui, au passage, vous donne droit à de nouveaux robots). Et c'est encore une bonne surprise !

ÇA SPEED
Aucun ralentissement, c'est fluide, intense et on est tout de suite pris par l'ambiance. Avec le Live, ça se transforme en baston générale ou par équipe et c'est encore plus bourrin, comme quoi tout est possible. Par contre, on est loin de la confusion d'un *Unreal*.

ÇA RAME
Peu de jeux différents, *MechAssault* fait dans le classique, dommage on aurait adoré un mode Coopératif... Le choix du niveau des adversaires manque aussi pour l'Optimatch, certains joueurs sont vraiment des brutes, et le choix de la langue fait également défaut ! Les voix sont vraiment bien avec des effet intéressants (mais vite pénibles), même s'il est toujours aussi difficile de parler dans un duel !

CONCLUSION
Le parfait exemple d'un titre Xbox qui s'épanouit sur le Net. On adore.

VERDICT LIVE

AMELIORATION
Si les bastons contre l'ordi en solo vous plaisent, frottez-vous à des humains !

RICHESSE
Seulement 5 types de modes en multi et que du classique. Pas de Coopération ?

SETUP
Les parties ne sont pas toujours bien réinitialisées, mais c'est rapide.

EN RESUME
Simplement l'un des meilleurs jeu du Live pour le moment : à essayer d'urgence !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



ON EN A PARLE : Xpertise numéro 10 (16/20)
A VENIR : des codes pour le Solo et des conseils.


Evitez de rester aussi exposé...


De nuit c'est beaucoup plus intense !


Prenez toujours un bon sniper avec vous.

Réunissez votre équipe et *go go go* !

GHOST RECON

INFOS
DEVELOPPEUR : RED STORM
EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE DEPUIS : DEBUT DECEMBRE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 16
SITE : www.ghostrecon.com

Le mois dernier nous avions beaucoup aimé *Ghost Recon* en Solo, mais on trouvait que l'IA des adversaires gâchait son potentiel. Avec le Live, c'est des joueurs dont il faudra se méfier.

ÇA SPEED
Contrairement à *Unreal* ou même *MechAssault*, *Ghost Recon* n'est pas un jeu de tir. On peut certes y jouer ainsi, mais son intérêt réside dans ses formidables possibilités coopératives. Montez une équipe de soldats, chacun ayant sa spécialité (Berreb au snipe, par exemple) et en avant ! Avec la voix, le jeu prend vite une tout autre dimension.

ÇA RAME
Quelques problèmes de connexion qui viendraient plus des serveurs que de *GR*, mais rien de vraiment pénalisants. Quelques bugs aussi, mais moins pénibles que ceux qui prennent ce jeu pour *Unreal* et vous shootent dans le dos. C'est sûr qu'en IA on fait pas de tels crétins.

CONCLUSION
Si *Unreal* est trop furieux pour vous, *MechAssault* trop futuriste, et que vous voulez vraiment jouer avec vos potes, voici la solution !

VERDICT LIVE

AMELIORATION
En Coopération, et avec la voix, le jeu prend une autre ampleur.

RICHESSE
La même qu'en Solo, avec beaucoup de paramètres. Y a de quoi faire !

SETUP
Ça manque encore de joueurs (mais pas de crétins). Sinon, il y a quelques bugs.

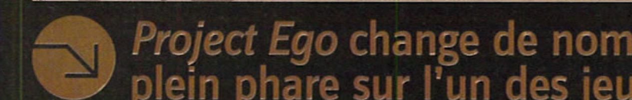
EN RESUME
Un bon aperçu du potentiel du Live pour le Coop. A jouer entre amis seulement.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



ON EN A PARLE : Xpertise numéro 10 (15/20)
A VENIR : suivi des clans éventuellement

AOL et abonnement 128 : pour le moment, ce prestataire Internet n'est pas compatible. Sinon, même les abonnements ADSL premier prix semblent l'être.



Project Ego **change de nom mais pas d'ambition : redéfinir le genre : plein phare sur l'un des jeux les plus attendu du moment !**

Fable

LAM HUA

INFOS

DEVELOPPEUR : **BIG BLUE BOX**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **RPG**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
DISPONIBLE : **www.bigbluebox.co.uk**



Pas Live : malheureusement, *Fable* ne devrait pas être compatible avec le Xbox Live. Avec toutes les possibilités offertes, les serveurs Microsoft deviendraient fous...



↑ Un vieux guerrier reconverti en tenancier. Votre avenir ?



↑ Ouh qu'il est laid, ouh qu'il est poilu, ouh qu'il mérite de goûter à mon épée.

↑ Voici Lady Gray, un PNJ tout ce qu'il y a de plus charmant.

↑ Un joli look de porte-bonheur.

Depuis le tout premier numéro du MOX, une chronique tenue par des hurluberlus d'outre-Manche nous fait bien rire. Dene et Simon Carter, boss du Big Blue Box, nous font partager mensuellement l'avancée de *Project Ego*, rebaptisé *Fable* depuis peu. Leur ambition reste la même, mois après mois : produire un jeu de rôle, le meilleur, le plus révolutionnaire. Rien que ça. Le pire, c'est qu'ils y croient. Et le pire du pire, c'est que nous y croyons aussi ! Big Blue Box est un satellite de Lionhead Studios, le fameux studio dirigé par Peter Molyneux, responsable du déjà cultissime *Black & White*. On peut trouver pire comme mentor dans l'industrie, pour mener à bien un projet tel que *Fable*. Autre bon signe, Dene et Simon sont eux-mêmes des fans inconditionnels de RPG, mais des fans un peu usés par les recette classiques resservies maintes fois sur les consoles de jeu. « *Nous avons analysé chaque stéréotype inhérent au RPG, pour décider de n'en reproduire aucun dans notre jeu* » affirme Dene. Bigre ! A la place, nos compères ont carrément décidé de réécrire les commandements du jeu de rôles, archivés dans *Le Petit Livre Officiel des Développeurs de RPG*. (Prononcez *PLOD* en français, *OHRD* en anglais). Décidément, ces *Britishs* ont un humour et une impertinence... très *british*. Forcément.

■ **Risqué** : avant *Fable*, très peu de jeux ont réussi le périlleux cocktail du RPG sans concession et de l'action efficace.

Memoire d'elephant

Briar Rose, que votre héros rencontre alors qu'elle n'a que 7 ans (et lui 12), est un sacré numéro. Si vous l'avez embêtée durant l'enfance, elle risque bien de revenir plus tard pour vous expliquer de manière claire et musclée combien vous avez été cruel envers elle. Si vous vous comportez en gentleman au contraire, c'est peut-être le début d'une idylle...



Camera cachee

L'équipe est particulièrement fière (d'elle-même et) de la gestion de la caméra. Dene est d'ailleurs persuadé qu'elle sera copiée dès que les autres développeurs l'auront vue en action. Encore entourée par le secret, elle permettrait grâce à une intelligence artificielle dédiée de combiner une excellente visibilité à un maximum d'effets cinématographiques.



↑ La panoplie des coups risque de vous surprendre.



↑ Un conseil : ne tentez pas le coup de boule sur n'importe quoi.

Mechants ou gentils, ce sont des ennemis

Il y a des bandits qui surgissent de toutes parts et n'importe quand. Tout est prévu pour qu'ils essayent de vous surprendre à chaque fois. Alors, un conseil de vieux routier : restez toujours sur vos gardes, le danger est partout !



↑ Pas bêtes, les bandits tentent de vous encercler...



↑ ...vous avez heureusement des coups de défense...



↑ ... et des yeux dans le dos. Un vrai ninja !



↑ Rien à dire, votre héros est une racaille.



↑ Ah, le bonheur de s'écrouler dans un lit de feuilles mortes...

« Nous avons voulu créer un conte de fée très très sombre »



La première page du *PLOD* donne quelque chose comme suit :

- Tu devras créer des personnages dotés de coiffures pointues, de tenues exotiques et de proportions improbables.
- Tu devras créer une trame de fond incluant une menace de fin du monde et toi, en tant que héros, dernier espoir de la civilisation des XXX (insérer ici un nom débile de race vaguement humain, Klingon par exemple).
- Tu placeras tout cela dans un monde d'*heroic fantasy* ou de science-fiction (avec de l'espace infini dedans).
- Tu devras impliquer tes personnages dans des combats aléatoires et inévitables (avec un effet graphique de tourbillon vivement recommandé).
- Tu devras créer un jeu si étendu et si long que seuls les joueurs en dessous de 16 ans (ou les étudiants en fac bien sûr) auront le temps d'atteindre la moitié du jeu.

Toute saga commençant par *Final* et finissant par *Fantasy* ne doit absolument pas se sentir visée... Vous l'aurez compris, Dene et Simon ont jeté le *PLOD* à la broyeuse avec une insouciance que beaucoup de développeurs japonais considéreraient comme du mépris. Persuadés qu'il existe une réelle demande des joueurs tentés par les RPG mais intimidés par les héritages de *Donjons & Dragon*, de ses dés à jeter, de ses statistiques ésotériques, de ses combats aléatoires et de ces stéréotypes de joueurs autistes et refermés, le duo a dirigé l'équipe de développement dans le sens de l'innovation. *Fable* possèdera des éléments fantaisistes, mais tiendra tout de même plus du *Seigneur des anneaux* que de *Space Channel 5*, avec un monde oppressant et lourd « *Nous avons voulu créer un conte de fée très très sombre* » ajoute Dene). Cela implique un genre d'interaction entre le joueur et les PNJ (les Personnages Non Joueurs, dirigés par l'ordinateur) que l'on retrouve aujourd'hui dans les jeux de rôles massivement multijoueur tel *Everquest*. Les combats se dérouleront eux en temps réel et l'on pourra voir les ennemis approcher, au lieu d'être pris inévitablement sans prévenir dans un combat au détour d'un chemin. De plus, ils offriront bien plus de possibilités que les sempiternels « je-choisis-le-monstre-je-le-frappe-et-reviens-en-défense-et-je-me-prépare-à-encaisser ». Autre nouveauté, se rendre à l'autre bout d'une map ne devrait plus prendre des heures (pensez aux budgets Banga / Choco BN pour tenir le coup autrefois)...

Pour étayer cette avalanche sauvage d'innovations, voici quelques exemples. « *On peut choisir de prendre part ou non dans tous les événements qui surviennent* »,

■ ***Soul Reaver*** : au détour de quelques tenues, maquillage et effets spéciaux, *Fable* semble s'inspirer du hit d'Eidos... Le vampire vampirisé ?

↑ Jeune et encore innocent, vous vous promenez en forêt.

↑ Des années plus tard, vos problèmes avec votre père ressurgissent.

IN AND OUT

Fable gère bien sûr - avec luxe de détails - des environnements intérieurs et extérieurs. Petites cartes postales de ce drôle de monde...



↑ La forêt reste un lieu central de votre aventure.



↑ Certains paysages sont vraiment magnifiques.



↑ Les mines vous entraînent dans monde plein de défis.



↑ Ce moulin semble tout droit sorti de *Sleepy Hollow*.

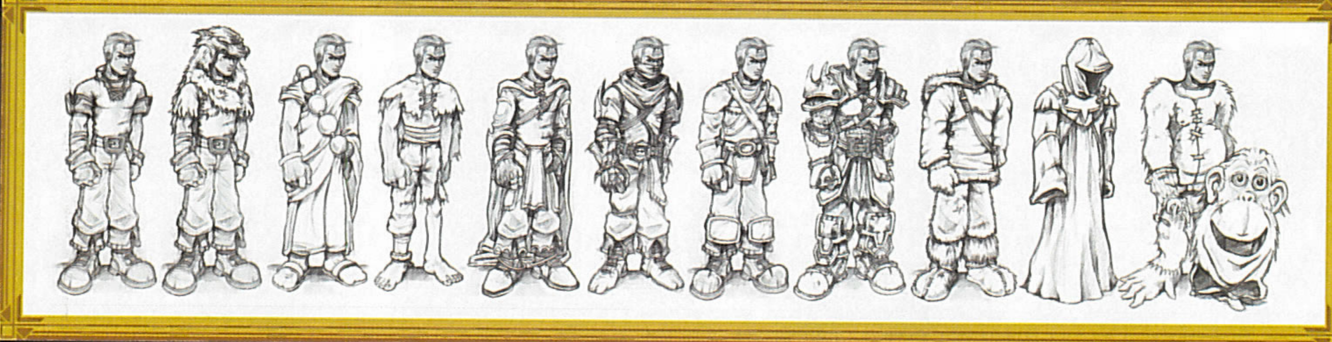
note Dene, « *et ils sont tous moralement ambigus, ce qui laisse une liberté totale de choisir, en évitant le Bien et le Mal purs* ». Un air de *Black & White* plane ici. On parle alors d'opportunités versatiles (*Freeform Bubbles Opportunities* en VO) où l'on décide de quelle manière on va agir et assumer les conséquences de nos décisions. Prenons par exemple une rencontre avec un groupe de bandits ayant élu domicile dans une forêt. Vous pouvez au choix les éviter, en affronter certains ou tout simplement tous les liquider. Mais si vous choisissez la dernière solution (on t'a reconnu Cyrille), un autre groupe de bandits peut-être plus dangereux pourrait venir s'installer à la place des anciens pendant votre absence ! Dans ce cas, l'agressivité peut compliquer les choses. C'est Cyrille qui va déchanter...

Il y a par ailleurs d'autres héros dans le jeu. Et la plupart vont évoluer tout comme vous (n'oubliez pas que vous débutez à l'âge tendre) pour devenir encore plus fort et plus expérimenté. Bref, venir leur donner une petite claque pour rire n'est pas une si bonne idée que ça. Morale : mieux vaut se faire un ami rassurant qu'un ennemi effrayant.

Une des bases fondatrices de *Fable* stipule qu'aucun héros créé par les joueurs ne sera identique. Car votre personnage « morphe » au fil d'à peu près toutes les actions que vous entreprendrez durant du jeu. Laissez-le au soleil et il bronzera, le temps le vieillira, sa chevelure poussera, les cicatrices le marqueront. Si on choisit un mauvais alignement, notre démarche s'en trouvera même modifiée. Bref, on retrouve encore un peu de *Black & White* et ses divinités. Mais l'affiliation (ou la filiation) ne s'arrête pas là... Le monde dans lequel on évoluera se trouve également être dynamique. Chaque PNJ vit sa vie, de même que la faune et la flore. Morale humble : si le monde à besoin de vous, il ne vit cependant pas autour de vous. Entrer dans la légende nécessite que l'on se bouge un minimum.

↑ Cette Briar Rose risque de croiser souvent votre chemin...

De qui l'égo : c'est amusant, mais finalement le nom de *Project Ego* sied à ravir aux développeurs du jeu. Il y a de quoi me direz-vous...



Votre héros pourra adopter un nombre incalculable de tenues. Pour la dernière à droite, on a quand même un doute. Chacun sa voie hein...

Fourbes

Plutôt que d'apparaître comme par magie, les bandits surgissent des arbres ou des rochers, ce qui rend les choses bien plus crédible sans enlever la surprise de la rencontre. Les Earth Troll (dont un portrait traîne dans cet article) surgissent eux carrément du sol. La classe.



Niveau architecture, pour l'instant, on reste à la porte. Plus d'infos bientôt.

La magie selon Fable

On peut bien sûr se spécialiser en magie plutôt qu'en combat pur. Le système de volonté diffère des gestions classiques de sortilèges. On passe ici dans un monde parallèle par un effet très inspiré de *Soul Reaver*. Divers pouvoirs deviennent alors actifs, comme la possibilité d'altérer le temps par exemple.



« Scotty, téléportation ». Ah mince, mauvaise réplique.

« Nous avons analysé chaque stéréotype pour finalement n'en reproduire aucun. »

Cyrille, tu peux revenir, on parle de plein de choses qui te plairont... Les combats, donc. Comme pour le reste du jeu, on peut agir de manière bonne ou mauvaise. Au détour d'un chemin, vous assistez à une attaque de convoi par des bandits (sont-ce ceux que vous auriez évité plus tôt dans les bois ?). On peut combattre à sa guise les convoyeurs ou les bandits. Voire les deux, pour ramasser deux fois plus de pécule (et de cicatrices, bah oui, fallait y penser). Suivez le droit chemin et vous deviendrez plus fort, bronzé et plus impressionnant bref, rédacteur en chef adjoint. Soyez fourbe et vous deviendrez menaçant, blafard, bref, pigiste. Morale plastique : si Marilyn Manson en avait, il s'appellerait Ken. « *Les combats sont vraiment féroces* » note John. Tous les protagonistes et votre héros en particulier sont dotés de nombreux mouvements. Dene se targue d'avoir « *analysé tous type de moteurs de combats, de* Prince Of Persia *à* Soulcalibur ». Les animations guerrières qui en résultent sont tout bonnement impressionnantes, tout comme l'animation en général. Avec l'expérience, vous apprenez de nouveaux coups et des combos de boutons à l'ancienne. Les ennemis ne sont pas en reste et savent se défendre, contrer et vous encercler en cas de surnombre, soit 99% du temps. Moral Double Dragon : plus on connaît de coups, plus on en prend.

Si *Fable* tient toutes ses promesses (et ses morales), le genre pourrait bien être redéfini. Première bonne nouvelle, ce que nous en avons vu semble attester pas mal de ces arguments chocs. Un jeu de rôles au sens propre, un héros 101% customisable et donc 101% identifiable physiquement et moralement, des décisions innombrables qui ont toutes des conséquences sur le scénario et l'environnement, etc. Big Blue Box affiche une assurance insolente, et on commence à comprendre pourquoi. Morale finale : avoir une grande gueule est un défaut, sauf quand on a ce qu'il faut.



En attendant : simplement prévu pour le printemps 2003 (et plus si affinités), *Fable* vous laisse le temps de jouer à l'avalanche de hits qui a déboulé à Noël...

2003



Vous avez déjà du mal à choisir parmi les cent cinquante jeux déjà sortis alors que la console n'a pas encore soufflé ses premières bougies ? Imaginez un peu la suite...

Vous êtes l'un des premiers à avoir accordé votre confiance à la grosse boîte noire et verte, ou bien tout récent et chanceux acquéreur grâce au père Noël ? Une seule et même question vous brûle les lèvres : « Et après ? ». Avec des titres aussi exceptionnels que *Halo, Splinter Cell, Dead or Alive 3, Enclave, Jet Set Radio Future, Morrowind, Project Gotham* ou *Buffy* (et bien d'autres...), il y a de quoi s'éclater encore des mois durant. Mais comme nous, il vous en faut toujours plus. Et heureusement, la déferlante de jeux ne va pas se tarir de si tôt, sans parler du online lancé à travers le Xbox Live dès le 14 mars. A notre connaissance, plus de 200 titres ont déjà été annoncés officiellement et beaucoup plus encore sont en développement dans le plus grand secret. Des projets originaux, parfois complètement barrés et révolutionnaires, des suites de hits planétaires, des licences de vos séries, vos films ou vos comics préférés ou de sport, des shoots, des courses, des RPG, des FPS, des jeux de plates-formes, d'aventure... Il y en aura pour tout le monde. Le MOX fait un point sur les sorties marquantes de l'année 2003.

Fracassant : Masterchief est de retour à la fin de l'année 2003, et en Live s'il vous plait, pour le plus grand plaisir de tous les fans de *Halo*.

BG&E PROJECT

INFOS
DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**

Après une réussite comme celle de *Rayman 2*, les talentueux développeurs d'Ubi sont gonflés à bloc. Avec *BG&E Project*, ils s'engagent sur une entreprise encore plus ambitieuse. Vous y incarnez Jade, une jeune et jolie journaliste embringuée bien malgré elle dans une aventure épique. Ce scénario évolue d'ailleurs dans un monde fantastique qui emprunte autant à *Miyasaki* qu'à *Rayman*. Le résultat s'annonce détonant avec de nombreuses phases différentes et une grande liberté d'action. Voyage dans l'espace, courses, combats, exploration, aventure et gestion d'équipement. Avec autant de genres abordés sur un même titre, on pourrait craindre le pire, mais il faut avouer que les premières démonstrations nous ont bluffées. L'animation est très proche d'un dessin animé, les personnages sont attachants au premier coup d'œil et les ennemis et boss que nous avons pu voir sont magnifiques.





ALTER ECHO

INFOS
DEVELOPPEUR : **OUTRAGE GAMES**
EDITEUR : **THQ**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**

Un graphisme futuriste original au service d'un jeu mêlant allègrement combats, infiltration et aventure. Dans *Alter Echo*, vous contrôlez un métamorphe au design étonnant capable d'alterner entre trois apparences (robot, humanoïde et caméléon), plus ou moins bien appropriées à chaque situation.



B.C.

INFOS
DEVELOPPEUR : **LIONHEAD**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**



Encore un concept ambitieux comme sait les penser Peter Molyneux, le créateur de *Black & White*, *Populous* et *Dungeon Keeper*. Vous dirigez tour à tour les membres d'une tribu préhistorique et tentez de la faire prospérer, survivre et migrer dans un environnement qui n'a rien d'accueillant.

XBOX LIVE
XCLU XBOX

AMPED 2
DEVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : SPORT
Déjà mythique parmi les fans de poudreuse, *Amped* a su se faire un nom en quelques mois. Tous les techniciens de la glisse en redemandent. Et Microsoft compte bien ne pas les décevoir avec une suite compatible Xbox Live.

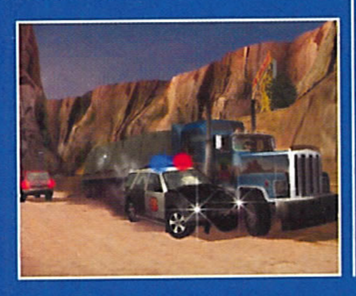


BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE
DEVELOPPEUR : SNOWBLIND
EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ACTION/RPG
Visuellement très accrocheur, ce jeu propose à deux aventuriers de partir dans une longue quête remplie de portes/monstres/trésors. Très orienté action et collection d'objets et d'armes en tout genre, ce titre a déjà séduit de nombreux amateurs d'heroic fantasy.

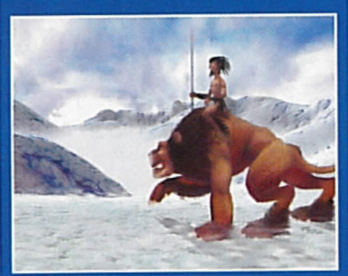


BATMAN : DARK TOMORROW
DEVELOPPEUR : KEMKO
EDITEUR : KEMKO
GENRE : ACTION
A croire que les développeurs ne se lassent pas de l'homme-chauve-souris. On ne compte plus les adaptations du super-héros sans pouvoir en jeu vidéo. C'est Kemko qui prend la relève dans une version issue directement du comics DC.

BIG MUTHA TRUCKER
DEVELOPPEUR : EUTECHNIX
EDITEUR : EMPIRE
GENRE : COURSE
Ça a l'air bien bourrin, bien stupide. Forcément, ça a tapé dans l'œil de Cyrille... Au volant de gros camions américains, peut-être vous prendrez-vous, vous aussi, pour le roi de la route. Un petit air de *18 Wheelers* de Sega et une réalisation qui semble tout à fait honnête.



BLACK & WHITE
DEVELOPPEUR : LIONHEAD
EDITEUR : LIONHEAD
GENRE : STRATEGIE
Entre jeu de stratégie et Tamagoshi, *Black & White* sur PC s'est trouvé bon nombre de fans mais aussi des détracteurs pas complètement convaincus de l'intérêt sur le long terme. Lionhead promet de prendre l'avis de ses derniers en compte pour améliorer encore ce jeu à part.



BLOODRAYNE
DEVELOPPEUR : TERMINAL REALITY
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION
De loin, *Bloodrayne* possède de faux airs de *Max Payne* ou *Dead to Rights*. Vous ne couperez d'ailleurs pas aux effets de bullet time pour mieux apprécier la façon dont la dangereuse vampire sexy balaye des bataillons de nazis à coup de crocs, de lames et d'armes à feu.



BOMBERMAN
DEVELOPPEUR : HUDSON
EDITEUR : HUDSON
GENRE : ACTION
Classique parmi les classiques, *Bomberman* fait partie de ces jeux simples dont on ne se lasse jamais surtout à plusieurs. Quand on pense qu'il sera possible d'affronter des milliers d'autres joueurs dans le monde, on se dit que les heures vont filer méchamment.

XBOX LIVE



Encore un : la société Ubi Soft a elle aussi annoncé un nouveau jeu basé sur la série animée de *Batman*.



BREAKDOWN
DEVELOPPEUR : NAMCO
EDITEUR : NAMCO
GENRE : ACTION
Ce nouveau titre de Namco se présente comme un jeu d'action/combats en vue à la première personne. On peut faire confiance à l'éditeur de jeux qui a conçu *Dead to Rights* et *Soul Calibur*. Quand on parle d'action, il n'est jamais bien loin...



BURNOUT 2
DEVELOPPEUR : CRITERION
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE
Pas très fin côté conduite, pas très profond, *Burnout* s'est tout de même trouvé bon nombre d'adeptes par son côté furieux et spectaculaire. *Burnout 2* tentera de réitérer cet exploit tout en proposant un titre plus étoffé et plus léché visuellement.



CAPCOM VS SNK 2 EO
DEVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BASTON
C'est toujours avec une petite larme de nostalgie que l'on relance un jeu Neo Geo. Capcom l'a bien compris et nous ressert régulièrement l'affrontement de rêve entre les *fighters* de son écurie et ceux de SNK. Il sera possible de se lancer des défis sur Internet.

BRUTE FORCE

INFOS
DEVELOPPEUR : **DIGITAL ANVIL**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**



Il va falloir attendre le mois d'avril pour mettre la main sur l'un des jeux les plus excitants du catalogue Microsoft Games. Digital Anvil veut que tout soit parfait pour ce croisement entre *Halo* et *Conflict Desert Storm*, deux jolies références de l'année 2002. Vous dirigez quatre membres d'une escouade d'élite dans un univers futuriste. A n'importe quel moment, vous pouvez passer d'un personnage à l'autre ou tout simplement ordonner à chacun de vos compagnons la marche à suivre. Chacun possède des talents particuliers comme une terrible efficacité au snipe pour Flint, une puissance de feu redoutable pour Tex, ou encore l'invisibilité pour Hawk. Le moteur graphique est un des plus aboutis que nous ayons pu voir. Reste à espérer que le tout sera optimisé à merveille.

BREED

INFOS
DEVELOPPEUR : **BRAT DESIGNS**
EDITEUR : **CDV**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**

Un FPS où des armées humaines et aliens s'affrontent sur de gigantesques terrains de jeu. Il y aura des véhicules de transports et de combats à piloter, plusieurs stratégies pour parvenir à ses fins... Ça vous rappelle *Halo* ? C'est normal. En espérant que l'élève saura au moins égaler le maître...



BROKEN SWORD 3

INFOS
DEVELOPPEUR : **REVOLUTION SOFTWARE**
EDITEUR : **INDETERMINE**
GENRE : **AVENTURE**

Les premières images du troisième épisode d'une des séries les plus prisées du jeu d'aventure (*Les Chevaliers de Baphomet* et *Les Boucliers de Quetzacoatl*) arrivent au compte-gouttes. On ne cache pas notre impatience de retrouver George Stobbart, l'Américain le plus flegmatique de l'univers.

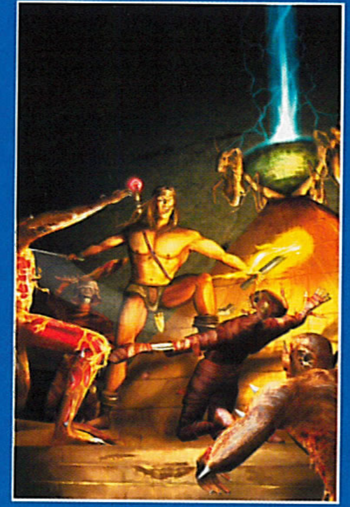


CIRCUS DRIVE
DEVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM
GENRE : COURSE
Si Capcom s'est imposé comme une marque de référence dans de nombreux domaines, celui de la course lui échappe encore. Après un *Auto modelista* à l'accueil très mitigé, l'éditeur nippon retente le coup avec *Circus Drive* fort de ses licences aussi prestigieuses que Lamborghini.

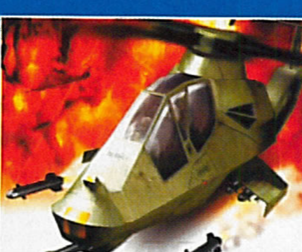
CITIZEN ZERO
DEVELOPPEUR : MICRO FORTE
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : RPG
Micro Forté, le développeur de *Fallout Tactics* s'attaque au jeu de rôles massivement multijoueur. *Citizen Zero* se déroule dans un univers cyberpunk (trop peu employé dans le jeu vidéo à notre goût) et pourrait bien faire enfin décoller le genre. Attention : Xbox Live obligatoire.

COMANCHE 4
DEVELOPPEUR : NOVALOGIC
EDITEUR : NOVALOGIC
GENRE : ACTION
Chars, avions, hélicos, Novalogic s'est fait une sacrée réputation au fil des années dans la simulation guerrière. Le voilà prêt à adapter *Comanche*, une des séries qui a fait son succès sur le support console. Il y a fort à parier que la gestion de l'appareil sera simplifié pour mieux s'adapter au public.

CONAN
DEVELOPPEUR : CAULDRON
EDITEUR : TDK
GENRE : ACTION/AVENTURE
On ne vous fera pas l'affront de vous présenter le plus célèbre des barbares incarné à la perfection à l'écran par Arnold Schwarzeneger. Sa légende ne vieillit pas et aucun doute que sa venue sur Xbox se fera avec grand fracas de fer et à grands renforts de giclées sanglantes.


Conan s'infiltre en douceur sur Xbox.


Le mystérieux Citizen Zero...


Un Comanche dans les flammes.

Rumeur : on parle depuis quelque temps du troisième film *Conan* avec The Rock (*Le roi Scorpion*) dans le rôle principal. A suivre...

CRIMSON SKIES

INFOS

DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**

EDITEUR : **MICROSOFT**

GENRE : **ACTION**



Sous-titré *High Road to Revenge*, ce shoot'em up est la suite d'un excellent titre PC. Un jeu autant arcade que simulation, qui met l'accent sur les acrobaties et le dogfight. La version Xbox s'impose déjà comme une référence esthétique dans le genre, mais semble pour le moment lâcher son côté simu pour un pilotage beaucoup plus simple et « grand public ». Cela risque peut-être de décevoir les fans du premier opus, mais attirera sûrement un maximum de nouveaux adeptes. Le moteur 3D est fameux et le moteur physique n'est pas en reste. Par exemple, il sera possible d'utiliser ses missiles pour tenter d'abattre tous types de construction sur ses adversaires plutôt que de les attaquer de face, d'autant que vous serez rarement en surnombre. Quatre joueurs devraient pouvoir prendre part aux débats simultanément. On compte sur les développeurs pour proposer des modes de jeu un peu plus variés que les classiques Deatchmatch et Capture de Flag. D'ici là, on espère que quelqu'un prendra l'initiative de lancer un joystick digne du ForceFeedback de Microsoft. Et pourquoi pas Microsoft d'ailleurs...

CORE

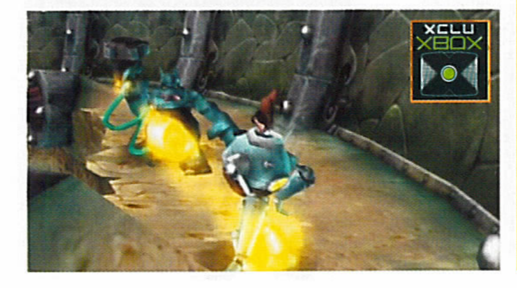
INFOS

DEVELOPPEUR : **UNIQUE DEVELOPMENT STUDIOS**

EDITEUR : **CDV**

GENRE : **PLATES-FORMES**

Grâce à l'invention d'un professeur un peu barge, un petit garçon, une petite fille et leur chien tiennent tête à des envahisseurs sortis des entrailles de New York. Leur arme ? Ils intègrent un exosquelette qui distribue des baffes et s'accroche partout. Un jeu de plates-formes au look vraiment original.



DOA XTREME BEACH VOLLEY

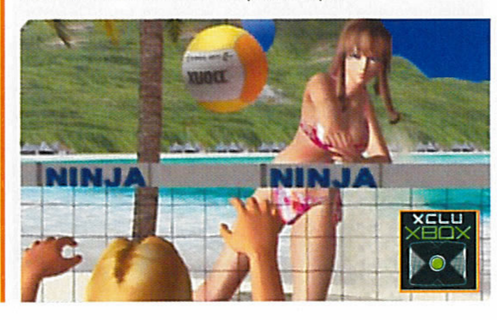
INFOS

DEVELOPPEUR : **TECMO**

EDITEUR : **TECMO**

GENRE : **SPORT**

Un des plus beaux jeux à l'heure actuelle sur Xbox où les combattantes de *Dead or Alive 3* ont troqué leurs tenues de combats pour des bikinis. Elles s'affrontent maintenant dans des matchs de beach volley en sept points gagnants sur différents terrains d'une île paradisiaque.



COUNTER-STRIKE

DEVELOPPEUR : VALVE

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE : ACTION/STRATEGIE

C'est sans conteste, LE titre multijoueur par excellence qui scotche des millions de pratiquants depuis très (trop ?) longtemps derrière leur écran de jeu PC. La folie va se propager sans l'ombre d'un doute jusqu'aux connexions du Xbox Live.



CRIMSON SEA

DEVELOPPEUR : KOEI

EDITEUR : KOEI

GENRE : ACTION

Koei nous a promis un jeu qui profiterait pleinement des capacités techniques de la console. Sorte de *Dynasty Warriors* transposé dans un univers futuriste, *Crimson Sea* devrait faire le bonheur des amateurs d'action et de dépeçage de monstres en masse.



CURSE

DEVELOPPEUR : ASYLUM

EDITEUR : WANADOO

GENRE : ACTION/AVENTURE

Se libérer d'une malédiction issue de l'Egypte ancienne. Voilà le but de ce survival horror qui débute à Londres au début du siècle. Vous y incarnerez tour à tour deux personnages qui se retrouveront confronté à toute sorte d'événements paranormaux.

DAREDEVIL

DEVELOPPEUR : INDETERMINE

EDITEUR : ENCORE INC

GENRE : INDETERMINE

Avec la sortie du film, *Daredevil* va peut-être enfin intéresser quelqu'un (on se demanderait bien pourquoi...). C'est certainement ce que s'est dit Encore Inc en achetant la licence (mais bon, ça ne devait pas être très cher non plus...). Nous sommes curieux de voir ce qu'ils vont en faire.

DARK SHORES

DEVELOPPEUR : SIDHE INTERACTIVE

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE : ACTION/AVENTURE

Précédemment connu sous le nom de *Druid Kings*, *Dark Shores* rend hommage à la mythologie irlandaise. Fergus, le fils du chef d'un clan décimé par la peste, part à la recherche d'une pierre magique qui serait elle seule capable de sauver la tribu de l'extinction totale.

DEAD OR ALIVE 4

DEVELOPPEUR : TECMO

EDITEUR : TECMO

GENRE : BASTON

Encore aujourd'hui, on est impressionné à chaque fois qu'on remet le DVD de *Dead or Alive 3* dans le lecteur. Les développeurs de Tecmo arriveront-ils encore une fois à nous épater avec une suite encore plus aboutie, et on l'espère, toujours aussi facile d'accès que riche sur le long terme ?

DEFENDER

DEVELOPPEUR : MIDWAY

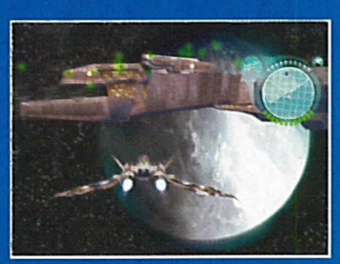
EDITEUR : MIDWAY

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Reprendre des vieux classiques pour les remettre au goût du jour, il n'y a pas qu'au cinéma que c'est à la mode. Le jeu vidéo n'y coupe pas. Parfois pour la bonne cause, parfois juste pour profiter d'un nom prestigieux. *Defender* semble heureusement faire partie de la première catégorie.



↑ Verrez-vous les côtes de *Dark Shores* ?



↑ Un *Defender* digne de son ancêtre ?



↑ Daredevil, le super-héros 2003 ?

Changement d'orientation : Asylum, le développeur de *Curse* a fait ses premières armes avec un jeu sur les *Teletubbies*. Avec *Curse*, ils vont pouvoir se lâcher un peu...



DR MUTO
DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : PLATES-FORMES
Un jeu de plates-formes où vous contrôlez un professeur farfelu qui a la faculté de se transformer en une multitude d'animaux bizarres. Tout ça pour reconstruire sa planète qu'il a malencontreusement fait exploser à la suite d'une expérience malheureuse.



DUNGEON & DRAGONS HEROES
DEVELOPPEUR : INFOGRAMES
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION/RPG
Une pincée de *Gauntlet*, une cuillère de *Baldur's Gate Dark Alliance*, un soupçon de *Diablo*... La recette semble savoureuse pour ce jeu d'action/RPG coopératif jusqu'à 4 participants. Les premières démonstrations laissaient hélas un peu à désirer.



DOOM III
DEVELOPPEUR : ID SOFTWARE
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : FPS
Tout le monde a déjà entendu parler de l'incroyable moteur de ce FPS qui tiendra plus du survival horror que de *Halo*. Les développeurs ont décidé de plancher sur une adaptation Xbox dès que la version PC serait terminée.

DEUS EX 2



INFOS
DEVELOPPEUR : **ION STORM**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/AVENTURE/STRATEGIE/RPG**

Jamais aucun autre jeu que *Deus Ex* n'a mêlé autant de genres à la fois avec un tel brio. FPS ou jeu d'infiltration, vous jouez comme vous aimez. Les développeurs ont tout fait pour ne pénaliser aucune des stratégies. Le moteur 3D d'*Unreal 2* devrait aider à nous immerger encore un peu plus dans ce complot cyberpunk à l'échelle mondiale où les « gentils » ne sont pas toujours ceux que l'on croit. *Deus Ex 2* se déroulera vingt ans après la fin du premier. Les développeurs focalisent leurs efforts sur le réalisme des ombres portées et l'interaction avec les décors et les différents intervenants. J.C. Denton sera-t-il de retour ? Telle est la question...

DINO CRISIS

INFOS
DEVELOPPEUR : **CAPCOM**
EDITEUR : **CAPCOM**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**

Les développeurs de Capcom ont promis de nous en mettre plein la vue avec cette nouvelle chasse aux dinos. Les premières vidéos aperçues vont en tout cas dans ce sens. *Dino Crisis 3* devrait devenir un nouveau standard dans le jeu d'action/aventure d'ici la fin de l'année.



DUALITY

INFOS
DEVELOPPEUR : **TRILOBYTE**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**

Un jeu d'action/infiltration qui met le cyberpunk à l'honneur. D'anciens développeurs de commandos se sont réunis autour de ce projet qui en jette déjà pas mal visuellement. L'utilisation de trois personnages bien distincts (dont une intelligence artificielle) ne peut que renforcer l'ambiance.



DRAGONKIND
DEVELOPPEUR : TRILUNAR
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION/AVENTURE
Grail est un jeune garçon qui possède le pouvoir de contrôler les dragons. Cette faculté l'entraînera dans une aventure gigantesque dans un monde féerique où il croisera ennemis et compagnons. Le look général emprunte autant au manga qu'au comics avec beaucoup d'à propos.



DRAGON'S LAIR 3D
DEV. : DRAGONSTONE SOFTWARE
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE
On retrouve avec plaisir Dirk, le fringant héros du premier jeu sur laser disc dans un remake tout en 3D de *Dragon's lair*. Finies les séquences à ressortir dans un timing millimétré, cette nouvelle version propose un vrai jeu d'action/aventure tout en conservant la qualité visuelle d'antan.



■ **Exploit :** après des dizaines d'heure d'acharnement, Berreb avait réussi à terminer le premier *Dragon's Lair*. Faut vraiment en vouloir...

DRIVER 3
DEVELOPPEUR : REFLECTION
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION
Driver a fait un véritable carton, à raison, sur PSone. Le deuxième épisode souffrait trop des limitations techniques de la machine. Mais on se dit qu'avec le moteur physique et le feeling de conduite unique de la série associés à la puissance de la Xbox, le résultat ne pourra qu'être explosif.

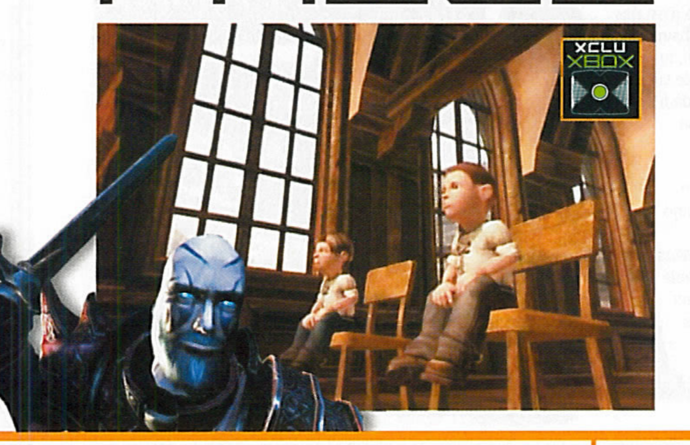


DRONEZ
DEVELOPPEUR : ZETA GAMEZ
EDITEUR : METRO 3D
GENRE : ACTION
Drôle de parcours que celui de ce jeu en développement sur PC depuis déjà très longtemps. Mélange de *Quake* et de *Tron*, possédant des qualités esthétiques indéniables, *DroneZ* tarde à sortir. La bonne nouvelle est que lorsqu'il sera commercialisé, il le sera aussi sur Xbox.

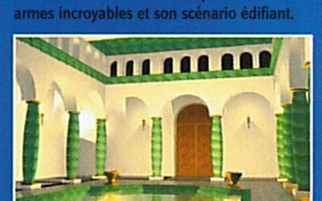


FABLE

INFOS
DEVELOPPEUR : **BIG BLUE BOX**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **RPG**



Existe-t-il un jeu plus attendu que *Fable* sur Xbox à l'heure actuelle ? Ah, si ! *Halo 2*, tout de même. Mais le bébé de Peter Molyneux ne se situe pas bien loin du podium, d'autant que le bonhomme est connu pour ses chefs-d'œuvre et ses concepts mégalos. Anciennement appelé *Project Ego*, *Fable* a ni plus ni moins pour ambition d'anticiper la prochaine génération de RPG. Un terrain déjà balisé par un titre aussi libre et énorme que *Morrowind*, mais auquel *Fable* ajoute un élément déterminant : la simulation d'être humain. Au final, vous pourriez bien voir votre personnage vieillir, gagner en expérience, certes, mais également se rapprocher d'une mort inévitable. Ce concept représente ce que même les jeux de rôles papier n'ont jamais su vraiment rendre : l'immersion dans un univers vivant, bien au-delà du virtuel.



DUKE NUKEM FOREVER
DEVELOPPEUR : 3D REALMS
EDITEUR : TAKE 2
GENRE : ACTION
« *Il sortira quand il sera fini !* ». 3D Realms annonce la couleur quant à la date de sortie de son arlésienne. Le développeur est attendu au tournant par des millions de fans avides de retrouver notre culturiste préféré, ses armes incroyables et son scénario édifiant.



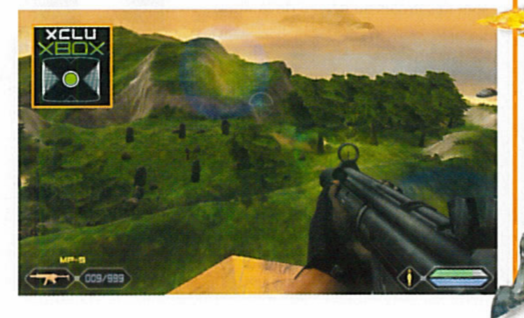
EONS OF TEARS
DEVELOPPEUR : EVILLUSION
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : RPG
Une adaptation de la Bible en RPG ? Il fallait oser, même s'il n'est pas encore certain que le Christ puisse pratiquer le Kung Fu... Non, Eons ne fait pas dans la blague et semble putôt assumer son postulat avec sérieux.

EVIL DEAD : A FISTFUL OF BROOMSTICKS
DEVELOPPEUR : VIS INTERACTIVE
EDITEUR : THQ
GENRE : ACTION
Même si les films demeurent des perles absolues d'humour et de gore, les adaptations d'*Evil Dead* n'ont guère convaincu jusqu'à présent. Ici, on nous promet des dizaines d'ennemis à massacrer à coups de pelle et de tronçonneuse !

FAR CRY

INFOS
DEVELOPPEUR : **CRYTECK**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION**

Enième FPS de la Xbox, *Far Cry* possède pour lui de combiner un rythme particulièrement violent avec un décor des plus idylliques. En effet, toute l'action se déroulera en Polynésie et sera représentée grâce à un tout nouveau moteur 3D maison. En tout cas, visuellement, ça s'annonce réussi.



FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

INFOS
DEVELOPPEUR : **3DO**
EDITEUR : **3DO**
GENRE : **ACTION**

La guerre fait rage entre l'Archange Abaddon et les 4 cavaliers de l'Apocalypse. Dans le rôle du premier, vous devrez convaincre les Elus, des humains destinés à changer le cours de choses, de rejoindre vos rangs. Un jeu qui s'annonce très violent, très sombre et sacrément gore !



FALCONE : IN THE MAELSTROM
DEVELOPPEUR : POINT BLANK
EDITEUR : VIRGIN
GENRE : ACTION
Falcone conte les aventures d'un baroudeur de l'espace, aussi à l'aise dans un cockpit que sur la terre ferme, un blaster à la main. Le jeu devrait donc proposer ces deux types de challenge dans une aventure qu'on nous promet assez scénarisée.



FIREBLADE
DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : ACTION
Dans la vieille tradition des jeux d'hélico, *Fireblade* s'annonce comme un shoot particulièrement varié : 18 missions pour 4 campagnes dans des décors variés. Il sera même conseillé, parfois, de jouer plus furtif que bourrin. Mais pas trop quand même, hein ?



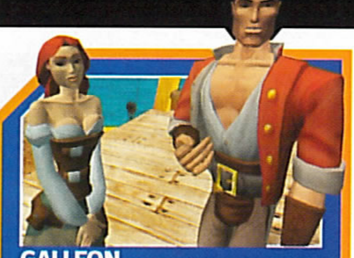
FREEDOM
DEVELOPPEUR : EA
EDITEUR : IO STUDIOS
GENRE : ACTION / STRATEGIE
Le vieux cauchemar des Américains refait surface dans une uchronie : la Terre des Braves a été finalement envahie par l'Union Soviétique ! *Freedom* se veut à la fois un jeu de stratégie centré sur la gestion des résistants et un concentré d'action pure lors des missions.



FULL THROTTLE 2
DEVELOPPEUR : LUCASARTS
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : AVENTURE
Il est parti seul sur les routes pendant des années, Ben. A tel point qu'on le croyait perdu. Enfin, le vieux biker à tendance Hell's angel revient au bercail. Au programme, une nouvelle aventure pleine de gags, de graisse de moto et même quelques phases d'action !



***Fable* :** plus de détails sur le chef-d'œuvre annoncé de Peter Molyneux ? Retrouvez tous les mois le journal des développeurs dans le MOX. Et dans ce numéro, un dossier exclu complet !



GALLEON
DEVELOPPEUR : CONFOUNDING FACTOR
EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ACTION / AVENTURE
Conçu par deux des créateurs de *Tomb Raider*, *Galleon* est en développement depuis quatre ans. Mais la sortie se précise enfin pour ce jeu qui met en scène un aventurier au temps de la flibuste. *Galleon* devrait faire parler de lui.



GHOST MASTER
DEVELOPPEUR : SICK PUPPIES
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : STRATEGIE
Jouer les méchants, c'est toujours un plaisir. Dans *Ghost Master*, sur un postulat assez proche de *Dungeon Keeper*, il faudra incarner et gérer tout une population de fantômes afin de terroriser les humains du coin.

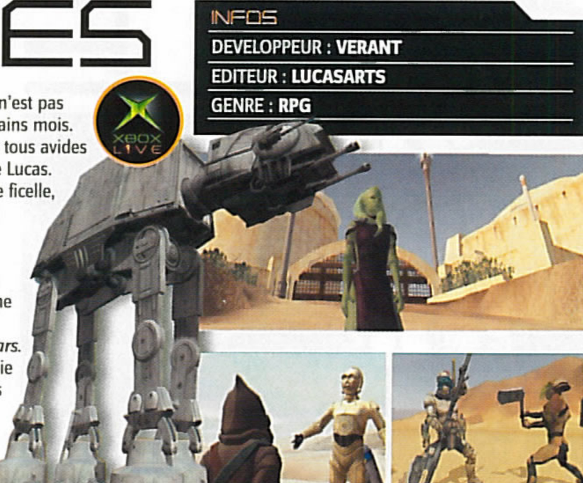


GOOD COP BAD COOP
DEVELOPPEUR : REVOLUTION SOFTWARE
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION / AVENTURE
En matière de flic, existe-t-il plus dur et plus cynique que *Max Payne* ? Ben Kellman, peut-être, dans un jeu qui devrait laisser libre le joueur de la morale employée. Alors, serez-vous le héros hollywoodien typique ? Ou préférerez-vous une méthode plus sanglante ?

GALAXIES

INFOS
DEVELOPPEUR : VERANT
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : RPG

Star Wars en RPG massivement multijoueur ? Non, ce n'est pas un rêve, mais un des titres les plus attendus des prochains mois. Imaginez des milliers de joueurs sur un même serveur, tous avides de parcourir les lieux les plus légendaires de la saga de Lucas. Et comme un hit pareil ne se fait pas avec des bouts de ficelle, LucasArts a eu la bonne idée d'en confier la réalisation à Verant, un studio déjà à l'origine d'*Everquest*, un des MMORPG sur PC les plus pratiqués au monde. Au lancement du jeu, il sera déjà possible de parcourir quelques mondes bien connus comme Yavin IV, Tatooine ou Naboo, tout comme on pourra incarner des tas de personnages inspirés de l'univers bigarré de *Star Wars*. Oui, même un Jedi ! Mais attention, la Force est une voie difficile, et il vous faudra bien de la patience... L'univers de *Galaxies* sera réparti de manière cohérente en trois faction différentes : les Impériaux, les Rebelles et l'Empire Criminel Hutt. Même les pires crapules auront donc une place dans le jeu ! Les fans de Han Solo et de Boba Fett apprécieront.



GLADIUS

INFOS
DEVELOPEUR : LUCASARTS
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : STRATEGIE

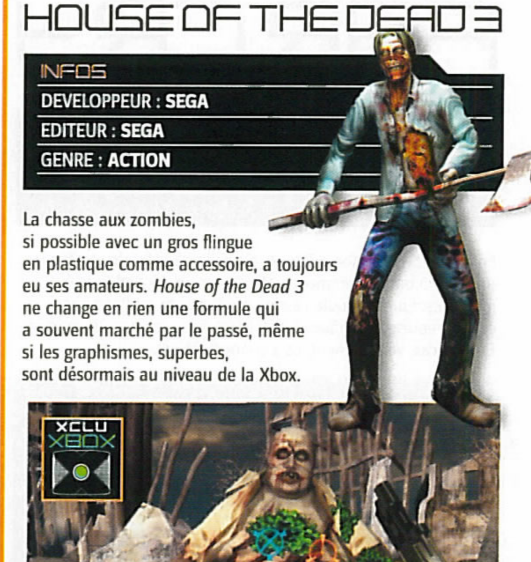
Gladiator a fait des émules dans le jeu vidéo, puisque ce *Gladius* propose d'incarner deux jeunes combattants, à l'origine de toute une équipe de gladiateurs. Il sera possible de recruter jusqu'à 16 types de ces durs à cuire, dans des stratégies qui mélangeront combat et magie.



HOUSE OF THE DEAD 3

INFOS
DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION

La chasse aux zombies, si possible avec un gros flingue en plastique comme accessoire, a toujours eu ses amateurs. *House of the Dead 3* ne change en rien une formule qui a souvent marché par le passé, même si les graphismes, superbes, sont désormais au niveau de la Xbox.



FUTURAMA
DEVELOPPEUR : UNIQUE DEV. STUDIOS
EDITEUR : SCI
GENRE : ACTION
Du même Matt Groening, la licence *Futurama* peut sembler plus propice à créer des jeux vidéo convaincants que celle des *Simpsons*. Ici, on nous promet un mélange d'action, de plate-formes et de puzzles dans un univers SF particulièrement déjanté. A surveiller...

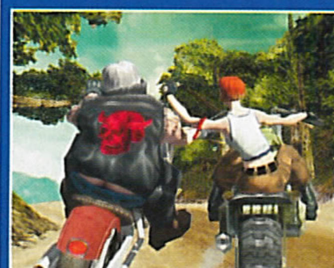
HAVEN : CALL OF THE KING
DEVELOPPEUR : TRAVELLER'S TALES
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : ACTION
Doté du gameplay *Freeformer*, annoncé comme révolutionnaire par l'éditeur, *Haven* prétend renouveler le jeu d'action en proposant une liberté absolue de déplacement, selon les souhaits du joueur. En tout cas, à ce stade, le scénario semble plutôt classique.



INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR
DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : ACTION / AVENTURE
On lui a retiré le joli déhanchement de Buffy, mais ce Indy-là n'en possède pas moins le même moteur graphique, voire le même gameplay. A ceci près que l'action ne se déroule pas à Sunnydale, mais entre Prague, Istanbul et la mer de Chine pour 10 niveaux bourrés d'action.



JACKED
DEVELOPPEUR : 3DO
EDITEUR : 3DO
GENRE : COURSE
Voilà bien un jeu qui risque de décourager les motards pacifiques : ici, les courses se règlent autant à coups d'accélérateur que de batte de base-ball. Un titre particulièrement violent donc, avec des parcours tout aussi dangereux que les participants.



Gunfight : pour exploser du zombie, rien ne vaut un bon flingue. Ça tombe bien, le constructeur Mad Catz annonce un bon gros blaster dédié au jeu de Sega, *House of the Dead 3*.

KAMEO

INFOS
DEVELOPPEUR : **RARE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION / AVENTURE**

Pour un développeur du nom de Rare, la rétention en matière d'infos juteuses n'est pas forcément une surprise. Pour autant, depuis l'acquisition récente du studio légendaire par Microsoft, ce *Kameo* jadis promis au GameCube ne cesse de titiller notre excitation de joueur ! Parmi les maigres éléments dont nous disposons, il semble que le genre se partage entre action et RPG, avec une touche de gestion de créature. Ce dernier point sera-t-il plus proche de *Black & White* ou des *Pokémon* ? C'est un peu tôt pour le dire, mais on sait déjà que le jeu offrira d'incarner la princesse Kameo dans sa quête pour sauver sa race féerique d'un mal revenu du passé. Connaissant Rare, on s'attend à un pur chef-d'œuvre.



KUNG FU CHAOS
DEVELOPPEUR : JAM
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION
Kung Fu Chaos mélange les hommages aux films d'arts martiaux des années 70 et un univers au design largement inspiré des cartoons. Visuellement, ça donne une pêche certaine, d'autant que le jeu promet des personnages hauts en couleur.



LAMBORGHINI
DEVELOPPEUR : RAGE
EDITEUR : RAGE
GENRE : COURSE
Fort de sa superbe licence, Rage promet de déployer une bonne partie de l'écurie Lamborghini dans un jeu de course qui s'annonce plutôt bien. Particulièrement impressionnant d'un point de vue graphique, ce titre sera également jouable sur le Xbox Live pour des courses endiablées en Multi !

LEGEND OF WRESTLING 2
DEVELOPPEUR : ACCLAIM
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : BASTON
Et un titre de catch, un ! C'est vraiment pour faire plaisir à Berreb, même si le précédent opus n'avait vraiment pas convaincu. Celui-ci fera-t-il mieux ? Souhaitons-lui des graphismes enfin à la hauteur et, surtout, un vrai gameplay. Un jeu attendu... en fait, pas vraiment.



KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS

INFOS
DEVELOPPEUR : **PHANTAGRAM**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **STRATEGIE**

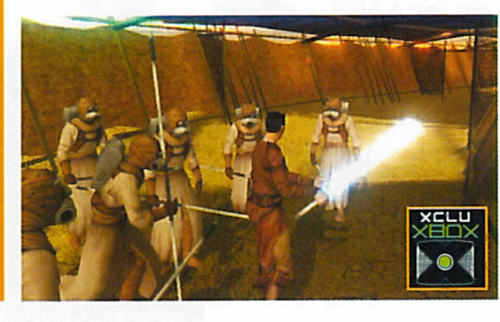
Un jeu de stratégie en temps réel tout droit venu de Corée, vous vous méfieriez ? Voilà qui serait dommage, tant les premières images nous ont épatés ! Au programme, des centaines d'unités superbement modélisées à l'écran, dans un univers médiéval très réaliste, entre le sang et la boue.



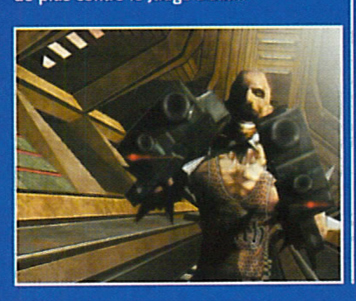
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

INFOS
DEVELOPPEUR : **BIOWARE**
EDITEUR : **LUCASARTS**
GENRE : **RPG**

Celui-ci, on y croit tellement qu'on lui a déjà consacré un dossier complet dans le numéro 3. Développé par Bioware (*Baldur's Gate I* et *II*), il propose une aventure épique 4000 ans avant les trilogies cinématographiques, à l'époque où les Sith étaient encore tout-puissants. Excitant !



JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH
DEVELOPPEUR : REBELLION
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION
Il est toujours agréable de retrouver une licence aussi gaie et fleur bleue que *Judge Dredd*... Dans une cité futuriste où les juges édictent les lois au moment où ils les appliquent, si possible du bout du canon, Dredd doit lutter une fois de plus contre le Judge Death.



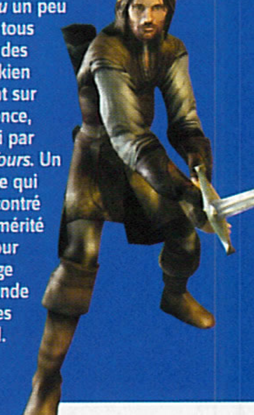
JURASSIC PARK : PROJECT GENESIS
DEVELOPPEUR : BLUE TONGUE
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : STRATEGIE
Les scientifiques ne se contentent pas de faire des boulettes, ils soufflent même l'idée aux joueurs. Ce titre propose de prendre les commandes d'un parc bourré de dinosaures dans un jeu de gestion qui risque bien de virer à la catastrophe !



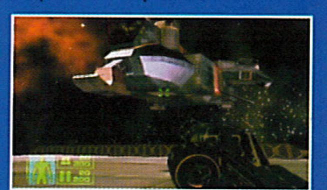
KAKUTO CHOJIN
DEVELOPPEUR : DREAM PUBLISHING
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : BASTON
Le fameux jeu de baston de Microsoft Japon vient enfin de sortir aux USA et ne devrait pas tarder en Europe. Au programme, de superbes cinématiques et un gameplay qu'on aimerait voir amélioré avant la sortie dans nos contrées... Allez, encore un effort, les gars !



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES DEUX TOURS
DEVELOPPEUR : STORMFRONT
EDITEUR : EA
GENRE : ACTION
Après une *Communauté de l'Anneau* un peu décevante, tous les espoirs des fans de Tolkien se reportent sur la concurrence, incarnée ici par *Les Deux Tours*. Un titre efficace qui a déjà rencontré un succès mérité sur PS2, pour un challenge dans la grande tradition des Beat'em all.



■ **Compétition.** Qui testera *Ninja Gaiden*, le jour venu ? Il est probable que le conflit se règle de manière simple à la rédac : autour d'une partie de *DOA3*, pardi !



LOTUS CHALLENGE

DEVELOPPEUR : TITUS
EDITEUR : TITUS
GENRE : COURSE

Adaptation d'un jeu qui n'avait guère convaincu sur PS2, ce *Lotus Challenge* semble prêt à faire son *mea culpa*. Ainsi l'éditeur annonce-t-il de profonds remaniements des graphismes, du gameplay, du design des pistes et autres petits détails.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

DEVELOPPEUR : WARTHOG
EDITEUR : CRAVE
GENRE : ACTION

Sur le papier, *Mace Griffin* s'annonce comme plutôt sympathique. On y joue le rôle titre, un ancien flic de l'espace, dans sa quête de vengeance. Un scénario de longue haleine qui partagera l'action entre des scènes de FPS et des combats dans l'espace.



MALICE : KAT'S TALE

DEVELOPPEUR : ARGONAUT
EDITEUR : SIERRA
GENRE : ACTION

Il fut une époque où les graphismes de *Malice* avait impressionné toute la presse. Le temps a passé et *Malice* a tardé à sortir. Et c'est tant mieux, si les développeurs ont achevé de gommer les quelques défauts d'un jeu franchement sympathique.

MIDTOWN MADNESS 3



INFOS
DEVELOPEUR : DIGITAL ILLUSIONS
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : COURSE

Sur PC, le premier *Midtown Madness* bénéficie encore à l'heure actuelle d'une réputation légendaire. Sur un support où les titres les plus funs se faisaient rares face au sérieux des simulations de course, le titre de Microsoft avait réhabilité le délire mécanique dans les grandes avenues des cités américaines. Dans ce troisième opus, exclusivement sur Xbox, l'action se déroule désormais dans Washington DC et... Paris ! C'est peu dire si nous autres, joueurs hexagonaux, sommes gâtés, avec une capitale en partie reconstituée pour des courses effrénées. Même le trafic et les piétons n'ont pas été oubliés, avec çà et là quelques bons gros clichés amusants sur la France vue par les Américains. Pas moins de 30 véhicules seront disponibles, de la Mini Cooper jusqu'aux gros camions.

MAFIA

INFOS
DEVELOPPEUR : ILLUSION SOFTWORKS
EDITEUR : TAKE 2
GENRE : ACTION / AVENTURE

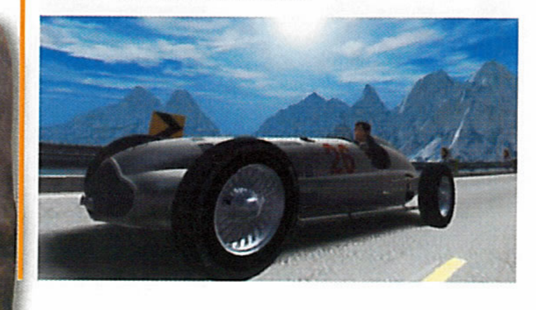
Véritable hit sur PC, ce *Mafia* représente l'un des portages les plus attendus des prochains mois. Sorte de *GTA III* en plus beau mais plus linéaire, il propose un univers inspiré des années 20, à l'époque où la prohibition était en vigueur.



MERCEDES BENZ WORLD RACING

INFOS
DEVELOPPEUR : SYNETIC
EDITEUR : TDK
GENRE : COURSE

Non seulement *Mercedes Benz World Racing* permettra de conduire les plus beaux fleurons de la marque allemande, mais il promet également d'offrir un moteur 3D superbe et respectueux de la physique. Il devrait même y avoir un vrai scénario et des missions... A suivre !



MAXIMUM CHASE

DEVELOPPEUR : GENKI
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION

Maximum Chase fait partie de ces titres développés par Microsoft Japon et dédié avant tout au marché nippon. Prévu pour bientôt en Europe, il promet des courses poursuites trépidantes, des situations très cinématographiques et de l'action franchement orientée arcade.



METAL DUNGEON

DEVELOPPEUR : PANTHER SOFTWARE
EDITEUR : XICAT
GENRE : RPG

Metal Dungeon fait partie de ces RPG typiquement nippons dont la Xbox manque encore un peu. Une bonne raison pour suivre de près ce jeu situé dans un univers futuriste très cyberpunk où le joueur sera amené à combattre des armées de cyborgs. Qui a dit " subtil " ?



MGS 2 : SUBSTANCE

DEVELOPPEUR : KONAMI
EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION / AVENTURE

Après le Sam Fisher de *Splinter Cell*, la Xbox accueille enfin le légendaire Solid Snake, autre figure de l'infiltration ludique. Par rapport à *Metal Gear Solid 2*, on nous promet quelques niveaux inédits, une flopée de VR missions et quelques petits modes de jeu originaux.



MIDNIGHT CLUB II

DEVELOPPEUR : ANGEL STUDIOS
EDITEUR : TAKE 2
GENRE : COURSE

Dans la grande tradition des jeux de course urbains, *Midnight Club II* reprendra le concept éprouvé de son prédécesseur. Dans L.A., Paris ou Tokyo, il devrait être possible d'emprunter n'importe quel chemin pour parvenir à l'arrivée, en toute liberté.



■ **Historique :** à la sortie de *Midtown Madness*, une partie du MOX travaillait sur *PC Jeux*. Pour un temps, la vie de la rédac avait sacrément ralenti au profit de courses effrénées en réseau !

NINJA GAIDEN

INFOS
DEVELOPPEUR : **TECMO**
EDITEUR : **TECMO**
GENRE : **ACTION**



Vous trouviez Hayabusa classieux dans *Dead or Alive 3* ? Attendez de le voir en ninja casse-cou dans le hit en puissance de Tecmo. Il ne sera d'ailleurs pas le seul point commun entre les deux jeux, puisque *Ninja Gaiden* reprend le moteur 3D du titre de baston vedette de la Xbox. Un moteur qui a fait couler beaucoup d'encre et défini pour longtemps la qualité graphique sur notre console. Eh bien, les nouvelles aventures d'Hayabusa devraient exploser ces critères, puisque loin de ne proposer que quelques tableaux 3D plus ou moins interactifs, c'est à une action non-stop que les développeurs nous convient désormais. En matière de scénario, on hérite de la traditionnelle histoire de vengeance nippone, avec le clan de Ryu Hayabusa massacré par le dernier empereur maléfique en date. Un gros prétexte pour aligner des scènes d'action et de voltige comme vous n'en avez jamais vu sur un écran TV. D'ores et déjà, la palette d'animation du héros semble hallucinante, tant dans les combats que dans les acrobaties. Il faut le voir marcher sur les murs pour fondre l'instant d'après sur ses adversaires ! Un rêve de gamer, en somme.

MORTAL COMBAT DEADLY ALLIANCE

INFOS
DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
EDITEUR : **MIDWAY**
GENRE : **BASTON**



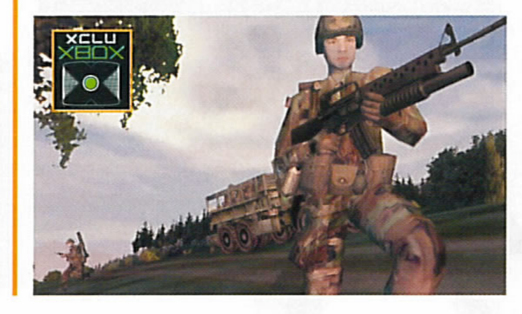
Le plus gore des jeux de baston est de retour ! Scorpion, Raiden et Sub-Zero seront au rendez-vous, même si on nous promet également quelques combattants totalement inédits. En tout, 21 participants seront réunis pour un tournoi aussi impressionnant que violent... Et, pour une fois, maniable ?



OPERATION FLASHPOINT : COLD WAR CRISIS

INFOS
DEVELOPPEUR : **BOHEMIA INTERACTIVE**
EDITEUR : **CODEMASTERS**
GENRE : **ACTION / STRATEGIE**

Sur PC, *Operation Flashpoint* avait su convaincre tous les amateurs de FPS tactiques, essentiellement grâce à un environnement particulièrement immersif. La guerre comme vous ne l'avez jamais vécue, la Xbox l'offre désormais assortie d'une campagne supplémentaire : Résistance.





MINORITY REPORT

DEVELOPPEUR : TREYARCH
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION

Licence juteuse, tant financièrement que d'un point de vue scénaristique, *Minority Report* proposera une nouvelle aventure pour l'agent Anderton, tout au long d'une quinzaine de niveaux. Mais Tom Cruise n'a pas cédé les droits sur son image.

MISSION IMPOSSIBLE 2

DEVELOPPEUR : INFOGRAMES
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION / AVENTURE

Le personnage d'Ethan Hunt fera-t-il autant recette sur Xbox qu'au cinéma ? Ici, on nous propose une douzaine de missions, étayées par plein de gadgets typiques de la série. Pour autant, on espère que le scénario sera plus consistant que celui du film...



MURAKUMO

DEVELOPPEUR : FROM SOFTWARE
EDITEUR : FROM SOFTWARE
GENRE : ACTION

Les jeux de Mechs sont très appréciés au Japon, ce qui justifie toute une production locale. Certes, ce *Murakumo* ne semble pas parti pour faire dans la dentelle ! Rien que du combat entre robots, avec un minimum de scénario.

MUZZLE FLASH

DEVELOPPEUR : VICTOR INTERACTIVE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION

Avec la sortie japonaise du Xbox Live en janvier prochain, beaucoup de titres seront disponibles, dont ce *Muzzle Flash*. Jeu d'action à la troisième personne, il met en scène un environnement très militaire et tactique pour des opérations regroupant de 1 à 8 joueurs.



NBA 2K3

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : SPORT

Prochaine mouture de la célèbre série de basket de Sega, cette cuvée 2003 proposera quelques améliorations notables. Ainsi verra-t-on les joueurs littéralement transpirer ! La physique sera également améliorée, et il sera aussi possible de participer à des matchs sur le Live.



NBA STREET 2

DEVELOPPEUR : EA
EDITEUR : EA
GENRE : SPORT

Avec cette série, EA Sports revient aux sources du basket, dans la rue. Franchement plus orienté arcade que les autres titres de l'éditeur, ce *NBA Street 2* promet d'introduire la dure loi des ghettos dans les règles du basket ! Une bonne alternative à *Street Hoops*.



NFL BLITZ 2003

DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : SPORT

Les simulations de foot américain continuent de pointer le bout de leur nez en Europe, et celle de Midway semble bien partie. En tout cas, l'an dernier sur Xbox, la version 2002 sur Xbox avait déjà su convaincre aux USA par son mélange de réalisme et d'action intense.



DOA TV : si vous êtes impatient d'en voir plus sur *Ninja Gaiden*, sachez qu'une vidéo exclusive sera accessible dans *Dead or Alive Beach Volley*.



ORCHID

DEVELOPPEUR : ARGONAUT
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION / AVENTURE

A vue de nez, *Orchid* pourrait bien partager une parenté étonnante avec le *Oni* de Bungie : une héroïne mignonne et frêle, mais capable des prouesses martiales les plus spectaculaires ? Ici, le ton sera aux comics, avec du cel shading à gogo.



O.TO.GI.

DEVELOPPEUR : FROM SOFTWARE
EDITEUR : NC
GENRE : ACTION

Parmi les jeux qui nous arrivent du Japon, O.TO.GI n'est pas le moins intéressant : la parenté avec un *Devil May Cry* ou un *Onimusha* saute aux yeux dès les premières images, tout comme la taille et l'allure incroyable de certains ennemis.



OUTLAW VOLLEYBALL : SPIKE OR DIE

DEVELOPPEUR : HYPNOTIX
EDITEUR : TDK
GENRE : SPORT

Dans la lignée d'*Outlaw Golf*, ce jeu de volley devrait jouer la carte de la dérision et du fun plutôt que celle de la simulation à tout prix. *Outlaw Volleyball* surfera sur la vague *DOA Beach volley* en alignant les joueuses sexy !

PANZER DRAGOON ORTA



INFOS
DEVELOPPEUR : **SEGA**
EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **ACTION**

Imaginez un shoot à dos de dragon sur un chemin pré-calculé, avec une marge de manœuvre minimum ? Le premier *Panzer Dragoon* sur Saturn avait déjà ravi toute une génération de gamers avec son mélange de graphismes stupéfiants et d'action trépidante. Difficile à expliquer, puisque comme souvent avec les jeux miraculeux de Sega, il faut y jouer pour en goûter toute la valeur. Aujourd'hui, *PDO* pourrait bien renouveler l'exploit. Les graphismes, pourraient bien dépasser tout ce qui a été vu jusqu'à présent sur Xbox. Mais c'est le gameplay qui fera encore une fois la différence.

PHANTOM CRASH

INFOS
DEVELOPPEUR : **GENKI**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **ACTION**

Au milieu de tous les jeux de Mechs attendus, le *Phantom Crash* de Phantagram s'annonce comme bien meilleur que prévu. Avec un rythme à décoiffer Goldorak et toute une multitude d'options pour customiser son Mech, il y aura de quoi faire. Sans compter le Multijoueur !



PRO BEACH SOCCER

INFOS
DEVELOPPEUR : **PAM**
EDITEUR : **WANADOO**
GENRE : **SPORT**

Les sports de plage ont la cote, en ce moment. Mais le titre de Wanadoo se distingue par un certain sérieux, sans fioritures ni bimbo déshabillée. Pourquoi pas ? Pour le reste, aucune prétention démesurée, mais un équilibre sympathique entre le fun et la simulation.



OUTRUN 2

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE

Le voici de retour, ce grand ancien du jeu vidéo qui fit le bonheur des salles d'arcade comme des vieux micros et consoles. Une blonde à vos côtés, une décapotable entre les mains, et la route droit devant... Une recette maintes fois exploitées depuis.



PAINKILLER

DEVELOPPEUR : PEOPLE CAN FLY
EDITEUR : DREAMCATCHER
GENRE : ACTION

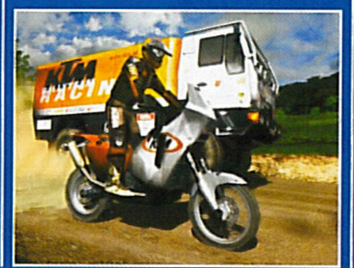
Painkiller est le nom d'un héros ambigu, dans un monde où l'occulte ronge les pans de la réalité. Malgré la dimension horrifique des graphismes et de l'ambiance, il s'agit avant tout d'un FPS pur et dur, doté d'une action non-stop et d'un moteur graphique prometteur.



PARIS DAKAR RALLY 2

DEVELOPPEUR : ACCLAIM
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE

Le premier *Paris Dakar* sur PS2 et PC a laissé des souvenirs impérissables en matière de médiocrité. Acclaim n'en remet pas moins le couvert avec une suite qui s'annonce plus réussie, au moins sur le plan graphique. Pour le reste, nous espèrons avoir une version bientôt.



PHANTASY STAR ONLINE

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : RPG

Ce monument du jeu online sur Dreamcast accompagne actuellement le bêta-test et la sortie du Live au Japon. On pourra ensuite découvrir en Europe ces deux titres réactualisés sur Xbox, qui combleront les nostalgiques de cette série mythique comme les amateurs de RPG online.



Nostalgie : *Panzer Dragoon Orta* sera livré avec un bien joli bonus : le premier épisode mythique de la série ! Voilà qui va faire des heureux.

PSYCHONAUTS







INFOS
DEVELOPPEUR : **DOUBLE FINE PRODUCTIONS**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**

Elu jeu le plus original lors de l'E3 en 2002, *Psychonauts* nous met dans la peau de Raz, jeune génie de son état. Ayant rejoint le camp d'entraînement des Psychonauts, il apprendra à libérer tout son potentiel psychique. Au cours des missions qui composeront son apprentissage, Raz apprendra que quelqu'un a kidnappé des enfants prodiges afin de leur voler leurs capacités. En vue de faire partie de l'élite, il devra pénétrer tour à tour l'esprit d'individus mentalement dérangés. Ceci influera sur l'aspect des divers stages et s'illustrera par des univers complètement décalés. Pour survivre dans ce monde de brutes, Raz devra développer des aptitudes psychiques telles que la télékinésie, l'invisibilité ou la lévitation. Et la réalisation semble loin d'être à la traîne.

PROJECT GOTHAM RACING 2

INFOS
DEVELOPPEUR : **BIZARRE CREATIONS**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **COURSE**

Prévu pour la fin 2003, *PGR* permettra de s'affronter en link ou par le biais du Xbox Live ! En faisant votre choix parmi plus de cinquante des meilleurs modèles automobiles existants, vous pourrez sillonner à loisir des lieux aussi hétéroclites et intéressants que Hong Kong ou Edinburgh.



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

INFOS
DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION**

Le Rayman nouveau arrive bientôt et il est tout beau ! Ce petit être mystérieux bénéficiera d'une belle palette de mouvements inédits et de plus de 200 animations différentes. A travers 10 mondes gigantesques, vous allez perdre la tête avec *Rayman 3* !





PRO RACE DRIVER

DEVELOPPEUR : CODEMASTERS
EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : COURSE

Connu aussi sous le nom de *Toca Race Driver*, ce jeu de course automobile arrive sur Xbox après un passage remarqué sur PS2. Cette version comprendra bien évidemment divers bonus comme l'ajout de six concurrents supplémentaires sur la piste.

PROJECT NOMADS

DEVELOPPEUR : RADON LABS
EDITEUR : CDV
GENRE : ACTION/STRATEGIE

Issu de l'univers PC, ce jeu très ambitieux offre un choix de trois personnages complètement différents (armes, pouvoirs, véhicules spécifiques...) et de prendre successivement le contrôle d'immenses îlots flottants, nés de l'explosion de la planète.



PROJECT ZERO

DEVELOPPEUR : TECMO
EDITEUR : TECMO
GENRE : ACTION/AVENTURE

Ceux qui connaissent *Ring* ne seront pas dépaysés par l'ambiance générale du soft. Melting-pot des us et coutumes asiatiques, *Project Zero* joue la carte de l'impuissance et de la peur à son paroxysme.

RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD

DEVELOPPEUR : RED STORM
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE

Après *Ghost Recon* et *Splinter Cell*, Ubi Soft et Tom Clancy reviennent à leurs premières amours en sortant un autre épisode de la saga R6. Le moteur 3D basé sur celui d'*Unreal* offrira une qualité graphique indéniable et on nous promet de nettes améliorations.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN : TIDES OF WAR

DEVELOPPEUR : NERVE SOFTWARE
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : FPS

L'un des titres majeurs PC arrive sur Xbox. Au programme, nous avons toujours droit à de l'extermination de nazis « version deluxe » et à une intense immersion de jeu. Mode Scénario en coop, réseau local et Xbox Live prévus.



RIDGE RACER

DEVELOPPEUR : NAMCO
EDITEUR : NAMCO
GENRE : COURSE

Namco vient d'annoncer la sortie d'un épisode de leur saga automobile fétiche sur Xbox. L'éditeur japonais a annoncé que les bolides disponibles seront calqués sur les modèles existants. La conduite sera le résultat d'un savant mélange entre l'arcade et la simulation.



ROBIN HOOD : DEFENDER OF THE CROWN

DEVELOPPEUR : CINEMAWARE
EDITEUR : CINEMAWARE
GENRE : ACTION/STRATEGIE

Défendez les terres de Sherwood contre les oppresseurs de Nottingham. Le jeu mettra en avant scènes de combat et de stratégie, mais aussi quantité de mini-épreuves qui viendront égayer le voleur au grand cœur qui sommeille en vous.



Tim Shaffer : le chef de projet de *Psychonaut* a travaillé sur *Grim Fandango*, un des excellents jeux d'aventure de LucasArts.



RUN LIKE HELL
DEVELOPPEUR : INTERPLAY
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION/AVENTURE

Après une récente version PS2, Interplay récidive sur Xbox en annonçant une nette amélioration des graphismes et une compatibilité avec le système online de Microsoft (téléchargement de niveaux, de nouveaux persos...). .



SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER
DEVELOPPEUR : SHABA GAMES
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : SPORT

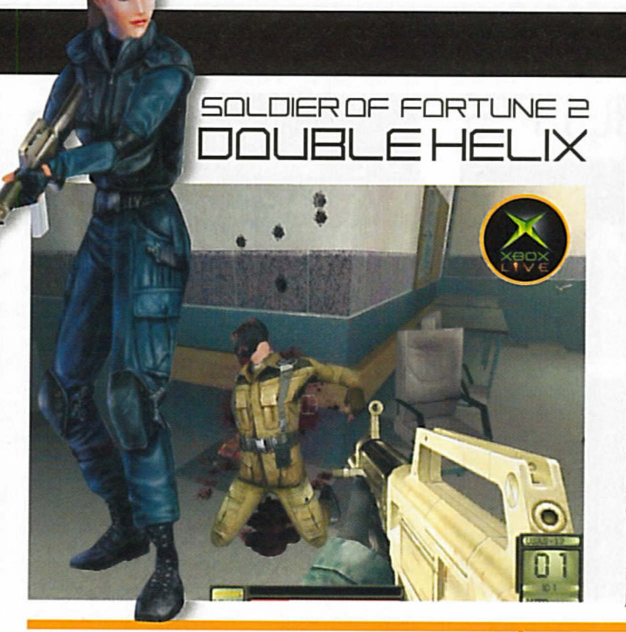
Après les *Tony Hawk* et autre *Kelly Slater*, Activision continue sur sa lancée de jeux de sport extrême en apportant du wakeboard avec *Shaun Murray*. L'animation de l'eau reprendra le procédé utilisé dans *Kelly Slater*.



SHADE : WRATH OF ANGELS
DEVELOPPEUR : BLACK ELEMENT SOFTWARE
EDITEUR : SG DIFFUSION
GENRE : ACTION/AVENTURE

Ce survival horror nous réserve des surprises, bonnes et moins bonnes. Commençons par le positif, Shade nous réserve une cinquantaine de niveaux où action et énigmes se marieront harmonieusement. La mauvaise nouvelle ? Le démon qui sommeille en nous est sur le point de faire surface !

SOLDIER OF FORTUNE 2 DOUBLE HELIX



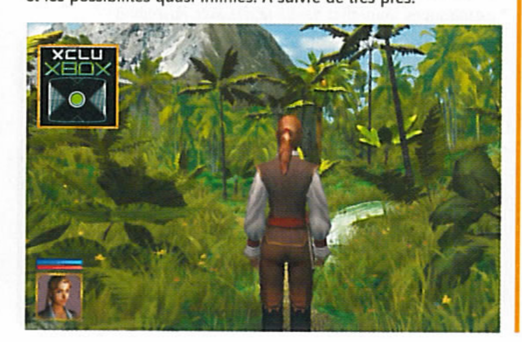
INFOS
DEVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : FPS

Réaliste et sanglant, *Soldier of Fortune 2* pose ses cartouches sur Xbox et offre la possibilité aux plus endurcis des fraggeurs de s'affronter online (vive le Xbox Live !). La force du titre résidera bien évidemment dans la variété de ses maps (générateur aléatoire des cartes), ainsi que de ses modes en multijoueur (Deathmatch, Team Deathmatch, Elimination et Infiltration). Cependant, ce qui a toujours fait le succès de la série demeure sa réalisation globale extrêmement soignée. Raven Software a placé la barre très haut avec le premier épisode et compte bien récidiver avec cette suite. La localisation des dégâts est une nouvelle fois très précise (une trentaine de points d'impact ont été intégrés) et les armes à portée de main totalement jubilatoires. A ne pas mettre entre toutes les mains.

SEA DOGS 2

INFOS
DEVELOPPEUR : BETHESDA
EDITEUR : BETHESDA
GENRE : RPG

Bethesda nous sert une version « pirate » de leur onirique *Morrowind*. Ce sera l'occasion de visiter l'océan, ses énigmatiques îles et de se battre contre vents et marées. A l'instar de leur titre-phare, l'aventure promet d'être énorme et les possibilités quasi infinies. A suivre de très près.



SHINING LORE

INFOS
DEVELOPPEUR : PHANTAGRAM
EDITEUR : PHANTAGRAM
GENRE : RPG

Avec un visuel mignon mais loin d'être exceptionnel, *Shining Lore* fut le premier MMORPG annoncé sur Xbox. Phantagram oblige, il reste très flou au niveau des infos. Pour l'instant, cela se rapproche plus des produits PC japonais que de *Phantasy Star Online*. Patience est mère de sûreté donc.

SHAYDE : MONSTERS VERSUS HUMANS
DEVELOPPEUR : METRO 3D
EDITEUR : METRO 3D
GENRE : FPS

Dans la lignée d'*Unreal Championship*, *Shayde* nous offrira un FPS jouissif jouable via le Xbox Live. La richesse de son mode Scénario le démarquera de son illustre modèle. On espère que la réalisation évoluera dans le bon sens.



SHENMUE 2
DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/AVENTURE

Après un très long voyage, Ryo Hazuki revient enfin pour le plus grand bonheur de tous ses fans. Au passage, il aura subi un léger lifting et aura appris à parler anglais. Dans ses bagages, il a ramené un appareil photo fraîchement acquis ainsi qu'un DVD spécial souvenirs.

SHREK SUPER PARTY
DEVELOPPEUR : MASS MEDIA
EDITEUR : TDK
GENRE : ACTION

Après *Mario*, *Sonic* et autre *Crash Bandicoot*, *Shrek* organise à son tour une fête en compagnie de tous ses amis. Un à quatre joueurs pourront se défier ou s'allier à travers la trentaine de mini-jeux proposés en vue de gagner du jus de cafard. Beurk !



SNIPER ELITE
DEVELOPPEUR : REBELLION
EDITEUR : WANADOO
GENRE : ACTION

Ce jeu d'action développé par Rebellion mise tout sur l'arme favorite des « fraggeurs de l'ombre » : le fusil à lunette. Les programmeurs étudient actuellement la possibilité de nous laisser jouer les snipers non seulement en multi, mais aussi via le Xbox Live !



Shenmue 3 ? Fans de la série, mobilisez-vous ! Sega a annoncé qu'il n'y aurait pas de suite si le 2 ne faisait pas des ventes honorables.

STARCRAFT GHOST



INFOS
DEVELOPPEUR : **BLIZZARD**
EDITEUR : **VIVENDI**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**

Avec ce jeu d'infiltration qui s'annonce techniquement merveilleux, on va enfin pouvoir savoir ce qui se passe lors de l'envoi d'une unité Ghost en terrain inconnu. A la vue des différentes vidéos, personne ne pouvait se douter du travail colossal que fournirait un tel soldat. Ce sera bientôt à nous de pouvoir prendre le contrôle de ce pion, de goûter aux joies des pouvoirs psioniques (des capacités psychiques surdéveloppées) et autres aptitudes de combat. Nous ferons donc la connaissance de Nova, qui a subi un rude entraînement, aussi bien physique que mental, depuis près de 20 ans. Pour mener à bien les missions qui lui seront confiées, notre héroïne devra se servir des armes empruntées aux humains comme aux aliens et pourra utiliser des véhicules.

SOUL CALIBUR 2

INFOS
DEVELOPPEUR : **NAMCO**
EDITEUR : **NAMCO**
GENRE : **BASTON**

Welcome back to the stage of history ! La suite du plus grand jeu à l'arme blanche revient dans une version s'annonçant aussi belle et technique que son prédécesseur. Les compositions musicales seront toujours aussi magistrales et il est de plus en plus question d'un mode online.



STRIDENT
THE SHADOW FRONT

INFOS
DEVELOPPEUR : **PHANTAGRAM**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**

En plus de *Duality*, Phantagram nous prépare un autre titre fort avec *Strident*. Jouant la carte du jeu d'action à la sauce manga/cyberpunk, *Strident* semble bénéficier d'une réalisation à la hauteur de *Splinter Cell*.





SPIKE OUT X-TREME
DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION
Aucune info vraiment précise sur le beat'em up de Sega qui a révolutionné le genre en arcade. Simplement, la perspective de pouvoir s'y essayer en réseau et en online ! Encore une bonne raison de se mettre au Xbox Live.



STAKE
DEVELOPPEUR : GAMENESS ART SOFTWARE
EDITEUR : BIG BEN
GENRE : ACTION
Dans la lignée de *Power Stone*, *Stake* développera les joies du beat'em up sauvage. On pourra se déchaîner sur des adversaires humains sur le net avec ses amis.
En Multijoueur, l'écran sera partagé en quatre. On espère que la réalisation suivra.

STREET RACING SYNDICATE
DEVELOPPEUR : EUTECHNYX
EDITEUR : 3DO
GENRE : COURSE
Fast & Furious inspire de plus en plus les programmeurs de jeu vidéo. Après *Burnout 2*, un autre jeu de course s'annonce comme étant un « F&F-like ». Créez votre pilote et allez défier les autres terreurs du bitume dans des duels automobiles vrombissants !

STEEL BATTALION
DEVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM
GENRE : SIMULATION
Que dire de ce jeu totalement en marge de la production made in Capcom habituelle ? Il s'agit d'une « vraie » simulation de mechas nous mettant aux commandes d'une imposante manette de quarante boutons. Interdit aux petits joueurs !



SUDEKI
DEVELOPPEUR : CLIMAX
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : RPG
En bon RPG « à la jap » qui se respecte, Sudeki proposera des innovations de taille. Par exemple, les combats quasi en temps réel nous obligeront à switcher entre les persos et prendre rapidement les bonnes décisions. Enfin, les effets spéciaux sont carrément sublimes.



SWAT : GLOBAL STRIKE TEAM
DEVELOPPEUR : ARGONAUT
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION/STRATEGIE
Un mélange de *Rainbow Six* et de *Virtua Cop*, cela vous tente ? Bien, il s'agit du pari audacieux qu'ont fait les programmeurs d'Argonaut. Loin du principe mis en avant par son grand-frère, ce *SWAT*-là se veut plus arcade dans le concept.



TAO FENG : FIST OF THE LOTUS
DEVELOPPEUR : STUDIO GIGANTE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : BASTON
Les jeux de baston manquent sur Xbox ? Qu'à cela ne tienne, voici venir *Tao Feng* avec son lot de nouveautés !
Utilisation du décor, pouvoirs spéciaux grandiloquents, choix du style de combat en temps réel... Un peu de classicisme ne fait pourtant pas de mal à personne...



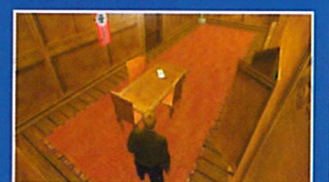
Le retour des Kombattants : les développeurs de *Tao Feng* n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'ils ont déjà oeuvré sur la série *Mortal Kombat*.



TEMPLAR

DEVELOPPEUR : 03GAMES
EDITEUR : TDK
GENRE : ACTION/AVENTURE

A l'instar d'un *Enclave*, *Templar* donnera naissance à un jeu d'action/aventure en vue à la troisième personne et nous invitera à nous hasarder au temps des chevaliers. Découvrons les secrets qui entourent l'ordre régi par les puissants moines guerriers.



THE GREAT ESCAPE

DEVELOPPEUR : PIVOTAL GAMES
EDITEUR : SCI
GENRE : ACTION/AVENTURE

Adaptation du célèbre film au titre éponyme (avec Steve McQueen), *The Great Escape* alliera plusieurs genres (action, infiltration...) afin de coller le plus fidèlement possible à la pellicule. Prenez la poudre d'escampette au guidon d'une moto sous le nez des nazis.



THE LAST NINJA

DEVELOPPEUR : STUDIO 3
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION

Tiré d'un classique des années 80 (sur Commodore 64), le jeu se jouera un peu à la manière d'un *Tenchu* et les missions se finiront de bien des façons. Techniquement, le jeu semble honorable tout en conservant une touche *old school*.

THIEF 3





INFOS
DEVELOPPEUR : **ION STORM**
EDITEUR : **EIDOS**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**

L'un des pionniers de l'infiltration s'apprête à débarquer sur Xbox. Bénéficiant du puissant moteur graphique d'*Unreal*, ce jeu nous plongera dans univers médiéval/technologique . On y jouera Garrett, le voleur le plus célèbre du jeu vidéo, l'ancêtre de Sam Fisher en quelque sorte. Tiens, en parlant de *Splinter Cell*, *Thief 3* nous obligera à attaquer les ennemis dans le dos et à cacher leurs corps sous peine d'alerte générale. Dans le même registre, les sources de lumière et le jeu d'ombres très performant nous imposeront une vigilance sans commune mesure, nos assaillants ayant une IA qui va bien au-delà du « moi vois, moi tue ». On nous promet un gros scénar digne d'un *Deus Ex* plutôt qu'une succession de missions s'enchaînant de manière linéaire.

TEAM SAS

INFOS
DEVELOPPEUR : **RAGE**
EDITEUR : **RAGE**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**

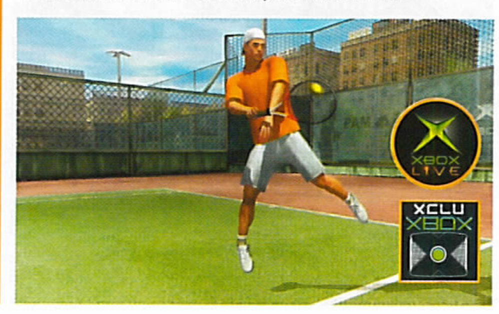
Décidément, c'est la mode des jeux d'action/tactique à la sauce romancière (le titre complet est *Andy McNab : Team SAS*). Pour le moment, on peut tout juste dire que les graphismes sont assez inhabituels pour le genre et que l'action se déroulera principalement dans la jungle.



TOP SPIN

INFOS
DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **SPORT**

Peu d'infos sur cette future production, mais quelles infos, et surtout, quelles photos ! Voyez vous-mêmes : possibilité de jouer online, modélisations de qualité, graphismes et animation au top... Si, le fond suit la forme, Microsoft risque bien de détenir un sérieux concurrent pour *Virtua Tennis*.



THE LOST

DEVELOPPEUR : CRAVE
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION

Jeu d'action en vue à la troisième personne comme *Enclave*, *The Lost* vous mettra dans la peau d'Amanda Wright et vous obligera à plonger en Enfer ! La particularité du soft est que l'on pourra faire appel à trois êtres atypiques : Corruption, Instinct et Shadow.



THE MATRIX

DEVELOPPEUR : SHINY ENTERTAINMENT
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION

Personne ne croyait une adaptation en jeu de *Matrix* possible et pourtant Shiny est sur le point de nous le proposer. Ce jeu d'action nous servira du Bullet time à toutes les sauces et on peut s'attendre à des scènes de combat et de gunfight parfaitement chorégraphiées.



TORK

DEVELOPPEUR : TIWAK
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION

Avec des graphismes très mignons et un gameplay qui semble à la hauteur, *Tork* risque bien de créer la surprise dans le domaine de la plateforme. On notera que notre petit homme des cavernes pourra se transformer en Sasquatch (entre autres) pour balayer ses adversaires.



TOE JAM & EARL III

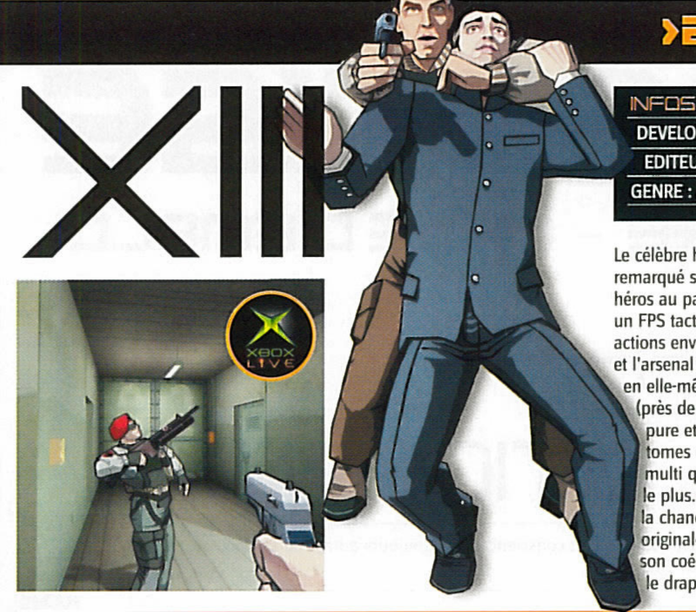
DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/AVENTURE

Yo ! Les aliens les plus groovy de l'histoire des jeux vidéo reviennent « version next gen ». C'est toujours aussi déjanté et coloré, la bande-son fait dans le hip-hop et les sales Earthlings sont encore de la partie. *Yeah funky* !



Confusion : pas facile de s'y retrouver dans la série des *Thief*. Le premier volet s'appelait *Dark Project* en France, et le deuxième *Dark Project 2 : l'Age de Métal*.

XIII



INFOS

DEVELOPPEUR : **UBI SOFT**
EDITEUR : **UBI SOFT**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**

Le célèbre héros de bande dessinée va faire un tour remarqué sur console. Tout de cel shading vêtu, notre héros au patronyme emblématique s'affichera dans un FPS tactique qui s'annonce haut en couleurs ! Les actions envisageables dans le jeu sont nombreuses et l'arsenal mis à disposition, conséquent. L'aventure en elle-même promet d'être longue et rebondissante (près de 40 missions réparties en phase d'action pure et d'infiltration et relatant les cinq premiers tomes de la série) mais ce sont les modes multi qui, une fois de plus, vont nous attirer le plus. L'un d'eux intitulé « Cover me » offrira la chance à deux amis de s'entraider de la plus originale des manières : un sniper couvrant son coéquipier qui devra aller récupérer le drapeau adverse.

UNSEEN

INFOS

DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**

Ils sont parmi nous ! Vous devrez démasquer ces êtres maléfiques, invisibles aux yeux des mortels ! Se jouant comme *Buffy*, ce jeu d'action/aventure se veut fantastique sous tout point de vue. La réalisation est pour l'instant nickel et les combats ont une pêche incroyable.



YAGER

INFOS

DEVELOPPEUR : **YAGER**
EDITEUR : **THQ**
GENRE : **ACTION**

Assurément le plus gros titre de la gamme THQ ! Avec une réalisation prometteuse et une profondeur de jeu indéniable, *Yager* s'apparentera à un shoot 3D. L'interaction avec les PNJ sera primordiale dans le jeu et les ennemis réagiront de manière très cohérente selon vos actions.





TRUE CRIME : STREETS OF L.A.

DEVELOPPEUR : LUXOFLUX
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION

On dirait que *GTA* et *Max Payne* ont fait des petits et *True Crime* en fait partie. Mélange de scènes de combat, de gunfights et de courses-poursuites endiablées, ce jeu saura peut-être tirer son épingle du jeu. Les possibilités semblent nombreuses.



TRUE FANTASY LIVE ONLINE

DEVELOPPEUR : LEVEL 5
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : RPG

Dans ce MMORPG « à la jap », on pourra vraiment façonner un perso à sa guise et chaque action entreprise aura une réelle répercussion sur la suite des événements.



VEXX

DEVELOPPEUR : ACCLAIM
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : PLATES-FORMES

En vue de se démarquer de la concurrence, l'éditeur américain n'a rien trouvé de mieux que de créer l'anti-Mario (rien que ça !). Comprenez par là que le soft sera *dark* à souhait et que l'on aura droit à une sorte de *Dante* version *SD* !

WILD RINGS

DEVELOPPEUR : PAON
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : BASTON

Créez votre combattant parfait en lui attribuant l'un des onze styles de combat proposés puis envoyez-le se mesurer à une centaine de brutes sans nom. On retiendra un mode 4 joueurs fort bienvenu ainsi qu'une compatibilité Xbox Live pour télécharger des coups.



WWE RAW 2

DEVELOPPEUR : ANCHOR
EDITEUR : THQ
GENRE : SPORT

C'est Berreb qui va être content ! Au programme de ce second opus, 45 superstars du catch et pléthore de modes de jeu. Le soft paraît plus beau que son prédécesseur, le moteur graphique ayant été grandement amélioré. Préparez-vous à des Royal Rumbles mémorables !



WRATH

DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : BASTON

Une fois n'est pas coutume, LucasArts va lancer sur le marché un jeu qui n'a rien à voir avec ses licences ciné. Mettant des joutes entre des monstres issus de diverses mythologies, *Wrath* pourrait bien plaire à tous les fans de *Rampage*, *King of the Monsters* et autre *Godzilla* !



X-MEN : WOLVERINE'S REVENGE

DEVELOPPEUR : GENEPOOL SOFTWARE
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION

Le plus charismatique des X-Men revient dans une aventure solo où il devra trouver un remède dans les quarante-huit heures sous peine de mourir. Fans de Serval, de Magneto, de griffes acérées et d'Adamantium, préparez-vous à une véritable boucherie. Ça va trancher !



■ ***XIII* prend son temps :** prévu initialement pour mars, *XIII* a vu sa date de sortie repoussée au 3ème trimestre 2003. Il n'en sera que meilleur...



XPERTISE

SOMMAIRE – MODE D'EMPLOI



Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Ma bonne résolution 2003
Me trouver autre chose que le jeu vidéo comme hobby. Pourquoi pas les femmes et le curling ?



Cyrille Tessier
Fonction : RC
Ma bonne résolution 2003
Etre encore plus « *so scottish* » et dégommer ceux qui me provoquent sur le Live.



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Ma bonne résolution 2003
Je promets de ne pas m'absenter plus de 10 minutes de mon bureau. Enfin, je vais essayer...



Ghislain Masson
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Me faire une nouvelle permanente, arrêter de regarder *Star Trek* et jouer enfin à *Halo*.



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Moins parler de sexe, d'alcool et de cinéma. Bref, suivre assidûment ma psychothérapie.



Lâm Hua
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Conserver brillamment mon titre de Reine de la Nuit et rendre mes textes à l'heure, ou presque !



Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Refourguer à un autre pigiste l'immense privilège de tester des jeux nazes.



Keem Tran
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Arrêter de disputer le titre de Roi de la Nuit à Lâm. Je ne tiens pas assez l'alcool...

BONNES RESOLUTIONS !

« Nous continuerons à noter les jeux en notre âme et conscience, avec toujours autant de sérieux, un zeste de mauvaise foi, et surtout, avec amour ! »

Bientôt la nouvelle année : c'est le moment de prendre de bonnes résolutions que l'on doit tenir pendant 365 jours. A la rédaction, nous sommes assez obstinés, voire bornés, limite têtus tendance tête de mule... Hors de question pour nous de changer de ligne de conduite avec les mois qui passent ! Nous continuerons à noter les jeux en notre âme et conscience, avec toujours autant de sérieux, d'objectivité, et surtout, avec amour ! Car chez nous, à l'Officiel Xbox, les jeux vidéos, c'est notre passion... Les onze numéros de votre magazine préféré parus à ce jour ne se sont pas faits sans mal. Mais qu'importe la douleur, étant donné tout le bonheur que la Xbox nous a apporté en moins d'un an d'existence sur le continent européen. L'actualité des tests est étonnamment dense pour un mois de janvier : les retardataires qui ont loupé le train de Noël font de leur mieux pour coller au wagon. On a tout de même l'impression fugace de ramasser les miettes du festin de Noël... Heureusement que *Dead to Rights* est là pour remonter le niveau global ! Pas d'inquiétude à avoir pour le futur, le mois prochain promet d'être chargé : *Steel Battalion* et *Racing Evoluzione* ont tout le potentiel pour enflammer les foules. Le compte à rebours du Xbox Live a commencé et il va falloir faire preuve de patience pour garder son calme jusqu'au mois de mars prochain. Ce jour-là, pour la première fois, le online sera disponible sur notre console en Europe. Une nouvelle ère pour le jeu vidéo va commencer... En tout cas, pour nous, le 1er janvier tombera un 14 mars !

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise

Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.

De 6 à 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. A acheter en soldes...

De 10 à 13
C'est pas mal, mais... C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.

De 14 à 17
Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.

18 et plus
Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

LE TEXTE
Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

IMAGE
Faites-vous une idée des graphismes.

ENCADRE
L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !



XCLU XBOX



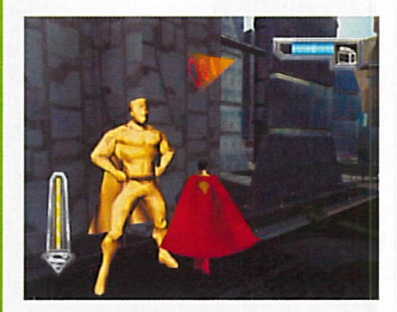


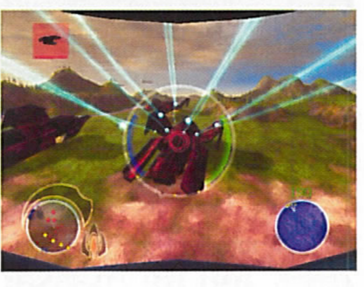
LES ICONES
Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

INFOS PRATIQUES
Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

LE PAVE VERDICT
La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

SOMMAIRE





VERDICT

GRAPHISME
La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON
Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITE
Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DUREE DE VIE
De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !
+ Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés.
+ Un autre point positif !
+ Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

DOMMAGE...
- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
- ... Qui nous enquiquine !

EN RESUME
Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



LES STARS DU X

Les jeux Elite


Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.

Le jeu du mois


C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !

La sélection


Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

Xbox Live


On peut y jouer en ligne ou télécharger des suppléments grâce à une connection haut débit. Idéal en multijoueur.

↑ Slate. Jack Slate. Je ne suis pas là pour rigoler, compris !

Jeu de massacre au réalisme dérangeant : Namco tape là où ça fait mal !

DEAD TO RIGHTS

FRED



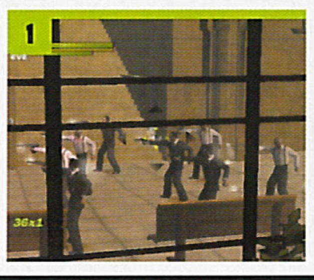
INFOS
GENRE : **ACTION**
DÉVELOPPEUR : **NAMCO**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **FIN JANVIER**

Noir. Noir comme l'expresso du matin, noir comme une zone industrielle à la nuit tombée, noir comme la suie qui recouvre les murs des quartiers désertés. Noir comme un bon polar ou un film de Scorsese... *Dead to Rights* ne fait pas partie de ces jeux vidéos qui dépaysent en vous baladant dans d'autres dimensions sous des soleils étranges. Ce titre respire la poudre, le sang séché et la colère : le noir est sa couleur, son état d'esprit, sa façon d'être. Et nous n'allons pas nous en plaindre...
Aux antipodes de la production actuelle, visant à être toujours plus dépaysante, agréable, colorée et optimiste, *DTR* vous offre un billet aller simple pour les bas-fonds. Il n'y a qu'à voir Jack Slate, le héros, promener sa carcasse athlétique dans les décors désincarnés pour vite comprendre qu'on n'est définitivement pas ici pour sauver une princesse. Slate souffre, Slate est en fureur, Slate est un homme au bord de la crise de nerf, Slate pète les plombs. Retrouver son père assassiné au milieu de la boue d'un chantier de BTP n'est pas exactement le genre d'événement qui rend zen... Malgré sa tenue de flic, son badge « *serve and protect* » et son assermentation, Slate sent le vernis de normalité qui l'entoure se craqueler sous la pression de la haine. Il va se venger, quel qu'en soit le prix. Il craque. Les premières minutes de jeu s'avèrent assez déstabilisantes, même pour un habitué des jeux vidéos : jamais nous n'avions eu l'opportunité de diriger un flic en uniforme qui devient psychopathe et descend sans remords quiconque se met en travers de sa route. Les

■ **Banni !** *Dead To Rights* a été le premier jeu Xbox à être déconseillé à la vente au moins de 17 ans aux USA. Là, pour une fois, on ne peut pas donner tort aux censeurs...

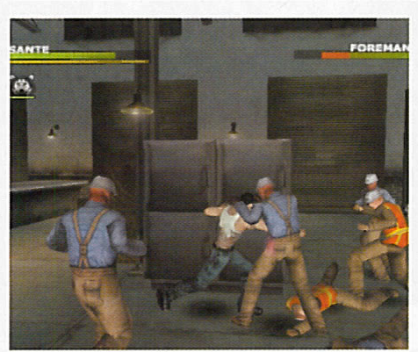
UN GAMEPLAY VARIÉ

Les gunfights constituent la base du jeu, mais d'autres séquences de jeu sont également incluses dans l'aventure. Mention spéciale au simulateur de strip-teaseuse, où vous devrez appuyer en rythme sur les boutons, comme dans un *Dance Dance Revolution*, pour procéder à un effeuillage ! Vous devrez également mitrailler les boutons pour franchir les challenges des sportifs en prison : bras de fer, haltérophilie, punching ball... Enfin, vous serez amené à désarmer des bombes en jouant avec les deux sticks analogiques.









Jack est un sacré cogneur.



Parfois, d'autres personnages viennent vous aider.



Une glissade et les autres en profitent.



Les pointeurs lasers sont très stressants.



Contre le SWAT local, la négociation ne sert à rien.

civils tombent par dizaine, descendus sans sommation par un flic vérolé par la hargne... Slate veut la vérité, quel qu'en soit le prix, et se sent prêt à traverser tous les cercles de l'Enfer pour la connaître. En développement depuis des lustres, *DTR* fait partie de ces softs qui n'ont pas eu une enfance facile, ce qui peut justifier en partie son manque de bonnes manières et de morale. Originellement prévu sur PlayStation 2, interrompu puis ressuscité pour devenir, pendant quelques mois, une exclusivité Xbox, ce jeu a bénéficié de nouvelles modifications pour sa sortie sur le marché européen. Namco USA a légèrement révisé sa copie : ceux d'entre vous qui ont eu la chance d'apercevoir la version import de *DTR* ne remarqueront pas de grosses différences techniques. Hormis le niveau de difficulté, revu à la baisse (nous y reviendrons), difficile de différencier les deux versions... *Max Payne*, vous en avez entendu parler ? Sachez que *DTR* envoie direct le flic pleurnichard de Take 2 à l'hospice : les deux appartiennent à la même famille, mais les similitudes s'arrêtent là. L'un laissait transparaître une énergie brute mal canalisée, l'autre ne s'embarrasse pas de fioritures stylistiques et agresse sans retenue le cortex et les nerfs du joueur avec une violence méchamment préméditée. Les level designers de Namco ont laissé libre cours à leurs fantasmes les plus pervers : embuscades, pièges, guet-apens... se comptent par dizaines tout au long de l'aventure. Si jamais vous passez plus de trente secondes sans tirer le moindre coup de feu, attendez-vous au pire ! Entièrement en vue troisième personne, *DTR* possède une ergonomie basique mais enjolivée de quelques options fort réjouissantes. A commencer par Shadow, le husky enragé, seul ami de Slate. Ombre de son maître, ce canidé agressif obéit à la moindre de vos injonctions (voir encadré). Sans vergogne aucune, Namco a fait les poches du cadavre de Max et n'a pas hésité une seule seconde à réutiliser le bien le plus précieux de ce dernier : le bullet time (et non pas sa chemise, comme pouvait le croire Berreb). A n'importe quel moment, il vous est possible de ralentir le temps. Esquiver des balles, truffer de chevrotine les boss, descendre plusieurs ennemis en un battement de cil : les occasions de se la jouer Neo ne manqueront pas ! Cette caractéristique n'étant pas spécialement mise en avant, on aura tendance



ASSIS. COUCHÉ. TUE !

Au doigt et à l'œil !

Shadow, votre compagnon canin, vous suivra comme votre ombre dans la majeure partie de votre aventure. Vous pourrez souvent l'utiliser comme arme : il se jette alors sur l'ennemi et lui déchire la gorge... Recommandé pour supprimer les ennemis dotés d'un gilet pare-balles. Comme votre toutou est bien élevé, il vous ramènera l'arme utilisée par votre assaillant : très utile si vous manquez de munitions ! Parfois, vous jouerez Shadow et utiliserez son odorat pour retrouver des bombes par exemple.

Clébard : Shadow n'est pas le premier chien à aider un héros de jeu vidéo dans ses aventures. Le plus célèbre s'appelle Yamato et c'est la Star de *Shadow Dancer*, un jeu Sega de 1989.

LE CHOIX DES ARMES

Chaque arme occasionne des dégâts plus ou moins importants selon sa puissance et votre distance de tir. Ainsi, les .45 sont idéaux pour les combats à moyenne distance. Pour nettoyer un lieu clos, rien ne vaut un bon shotgun : à courte distance, rien n'y résiste, pas même un boss ! A longue portée, le fusil de sniper est une arme de choix, mais nécessitant une position de tir abritée. La bonne vieille Kalachnikov s'avère alors plus performante...



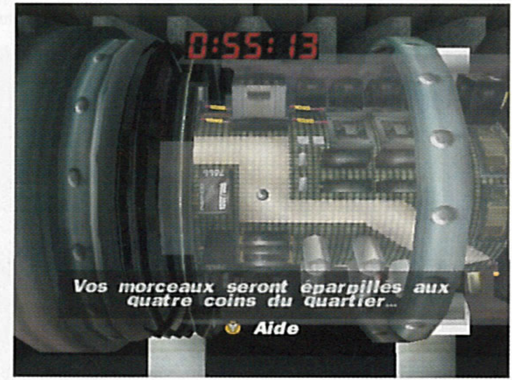








→ Voici le genre de situation qui justifie l'emploi du bullet time.



→ Une épreuve bien stressante, surtout après un gunfight !



→ Ramassez les armes tombées à terre.

à l'oublier pendant les parties... Mais face à un gros coup de pression, du style se retrouver confronté à une douzaine de gangsters armés, dangereux et énervés, on aura tôt fait de s'en souvenir ! De là à dire que ce gadget est beaucoup mieux utilisé ici que dans *Max Payne*, il n'y a qu'un pas que nous franchissons avec allégresse... Bien qu'il soit aussi teigneux que Max, notre ami Jack possède un peu plus de jugeote. Il n'hésitera pas une seconde à prendre en otage un *bad guy* et s'en servir comme couverture balistique, au lieu de le descendre bêtement ! Préparez-vous à vivre des instants d'une rare cruauté, où vous verrez les balles cribler le torse de votre bouclier humain tandis que vous shooterez sans remords ses comparses... Même désarmé, Slate ne se laisse pas abattre : Namco a inclus un système de combos meurtriers à utiliser sans modération, ne serait-ce que pour leur sadisme et leur esthétisme. Jack pliera le bras de son opposant dans le mauvais sens, récupèrera son calibre au vol et l'achèvera d'une balle dans la tête dans un même mouvement !
A lire ces lignes, vous devez pensez que la Xbox détient le jeu d'action ultime. Vous aimeriez le croire, vous aussi... Hélas, la réalité n'est pas aussi idyllique ! *DTR* souffre d'un système de caméra indigne d'un développeur de la trempe de Namco : à se demander ce qui est passé par la tête du gars qui a eu l'idée de cette caméra semi-automatique. Nous n'avons rien contre les angles de vues modifiables à volonté, cela est même indispensable pour apporter un peu de variété. Mais, ici, cela sent la paresse ! En permanence, vous devrez jouer du stick droit pour suivre l'action et repérer les méchants. Il n'est hélas pas rare de se faire descendre par un gars situé derrière vous, mais qui devient invisible grâce au peu de profondeur de champ de l'objectif et ses placements fantaisistes. On atteint le summum de l'horreur lorsque Jack évolue dans des passages étroits (passerelles, couloirs...) : on le voit souvent disparaître ! Scandaleux et frustrant, surtout que bien des décès surviendront de manière prématurée à cause de cette satanée caméra, notamment dans les phases où les déplacements doivent se calculer au millimètre.
Le version européenne du jeu a donc été légèrement retravaillée dans son gameplay. La difficulté a été largement revue à la baisse et les phases précédemment horripilantes, comme les passages en beat'em up, se franchissent maintenant très aisément. Idem pour les phases de tir : *DTR*, en devenant un peu plus accessible au grand public, a légèrement perdu en finesse tactique. Ne boudons pas notre plaisir : particulièrement jouissif de foncer au milieu d'une mêlée, un 45 dans

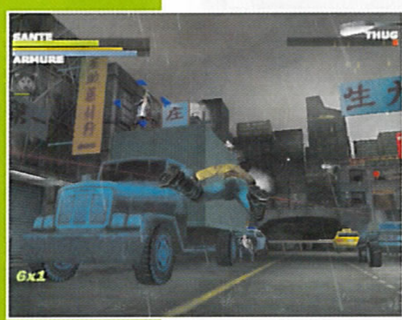
■ **Namco :** c'est l'une des plus grandes sociétés de développement en activité, connu pour des titres mythiques comme *Pac Man*, *Galaga* et plus récemment *Soul Calibur*.



→ Ceux-là n'attendaient que vous pour tester leurs nouveaux 9 mm.

JETEZ VOTRE ARME !

C'est certainement l'une des caractéristiques les plus jubilatoires de Jack Slate ! Dans le menu des options, vous pouvez régler les désarmements : ils peuvent être soit aléatoires, soit à réaliser soi-même. Cela ne change pas grand-chose au résultat final que vous pourrez contempler sous plusieurs angles. Esthétique et dévastateur !



↑ Plongez pour éviter les rafales des tireurs.



↑ Shadow aime jouer avec la thyroïde des gens.



↑ Les snipers doivent être délogés à la Kalachnikov.



↑ Le pauvre gars qui vous sert de bouclier doit flipper...

chaque main, et d'expédier dans l'autre monde les affreux. Se mettre à couvert est maintenant devenu optionnel, en regard des faibles dégâts occasionnés par les tirs adverses... Le mode Superflic, cependant, vous permettra de retrouver ces sensations.

DTR n'est certainement pas le jeu le plus léché de la machine, avec ses textures simplistes, ses accès disque fréquents et sa caméra maladroite. Il s'en dégage cependant une atmosphère décadente particulièrement étonnante en ces temps de « politiquement correct ». Son scénario brut de décoffrage, digne d'un téléfilm d'action américain de deuxième partie de soirée, et sa mise en scène rappelant John Woo à sa grande époque, arriveront néanmoins à vous scotcher devant votre écran. Comptez une bonne quinzaine d'heures avant de dénouer l'intrigue... Pur concentré d'adrénaline et de furie, *DTR* fait partie de ces jeux qui défoulent tout en faisant appel à vos talents de gamer. On y joue avec un plaisir primal non dissimulé et l'envie de progresser s'avère plus forte que le sommeil... Bref, c'est l'un de meilleurs divertissements pour adultes de ces derniers mois. Un beau diamant, un peu mal taillé, mais à la valeur indiscutable.

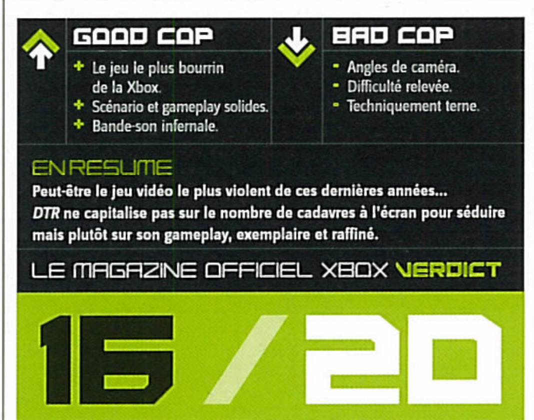


GRAPHISME
La mise en scène est pêchue mais la modélisation des personnages et les textures sont loin d'avoir la finesse escomptée pour un jeu Xbox.

SON
La guerre dans votre salon ! Détonations, explosions, hurlements : la symphonie de la douleur rythme efficacement l'action.

JOUABILITE
Un poil plus complexe que la moyenne, mais on peut configurer le pad selon ses envies. Gestion de la caméra limite exécrable.

DUREE DE VIE
Conséquente ! La difficulté augmente au fil des 15 chapitres. Boss coriaces et passages vicieux rallongent sournoisement l'espérance de vie.



GOOD COP
+ Le jeu le plus bourrin de la Xbox.
+ Scénario et gameplay solides.
+ Bande-son infernale.

BAD COP
- Angles de caméra.
- Difficulté relevée.
- Techniquement terne.

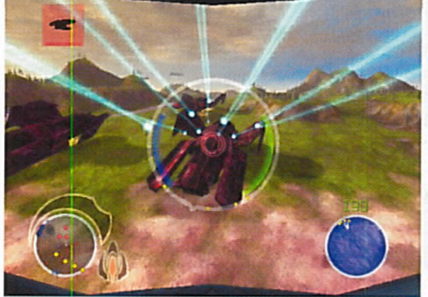
EN RESUME
Peut-être le jeu vidéo le plus violent de ces dernières années... *DTR* ne capitalise pas sur le nombre de cadavres à l'écran pour séduire mais plutôt sur son gameplay, exemplaire et raffiné.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

16 / 20

■ **Max, le retour :** avec ses 2,75 millions d'unités vendues, *Max Payne* n'allait pas pouvoir couler des jours heureux... Le deuxième volet de ses aventures est annoncé pour 2003.

↑ Les explosions des gros vaisseaux sont particulièrement spectaculaires.



↑ Détruisez d'abord tous les vaisseaux de transport.





↑ Comme ces fantassins Muspell sont petits !



↑ Vous verrez rarement votre Aquila sous cet angle.



Le dernier-né des jeux de Mechs va vous propulser dans une guerre totale dantesque !

BATTLE ENGINE AQUILA

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



A la guerre, les soldats n'ont pas de visage, pas de nom, pas d'identité, juste des couleurs. Cette cruelle évidence de l'histoire, *Battle Engine Aquila* la récupère à son compte en proposant un affrontement futuriste simplifié à l'extrême, sorte de conflit absurde entre deux camps réduits à leur plus simple expression. Aux Forseti, la couleur bleue. Aux Muspell, la couleur rouge. Les justifications de la guerre ? On s'en fiche un peu. Ici seule compte la bataille, et tant pis pour les morts anonymes ! Autant, donc, pour le prétexte scénaristique, que les développeurs reconnaissent avoir improvisé tout au long du développement. A peine verra-t-on quelques personnalités émerger de la campagne solo : Hawk, le héros, aussi charismatique qu'un lampadaire, et quelques-uns de ses compagnons d'infortune martiale. Pour le joueur, pas de quoi favoriser l'identification ! Mais après tout, *Battle Engine Aquila* joue moins dans la cour des grands récits épiques que dans celle des titres de Mechs brutaux, simples et efficaces. Au programme, une guéguerre absurde entre les deux camps cités plus hauts, composée de missions mêlant offensives et défenses »

INFOS

GENRE : **ACTION**

DEVELOPPEUR : **LOST TOYS**

EDITEUR : **INFOGRAMES**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

PRIX : **ENVIRON 70 €**

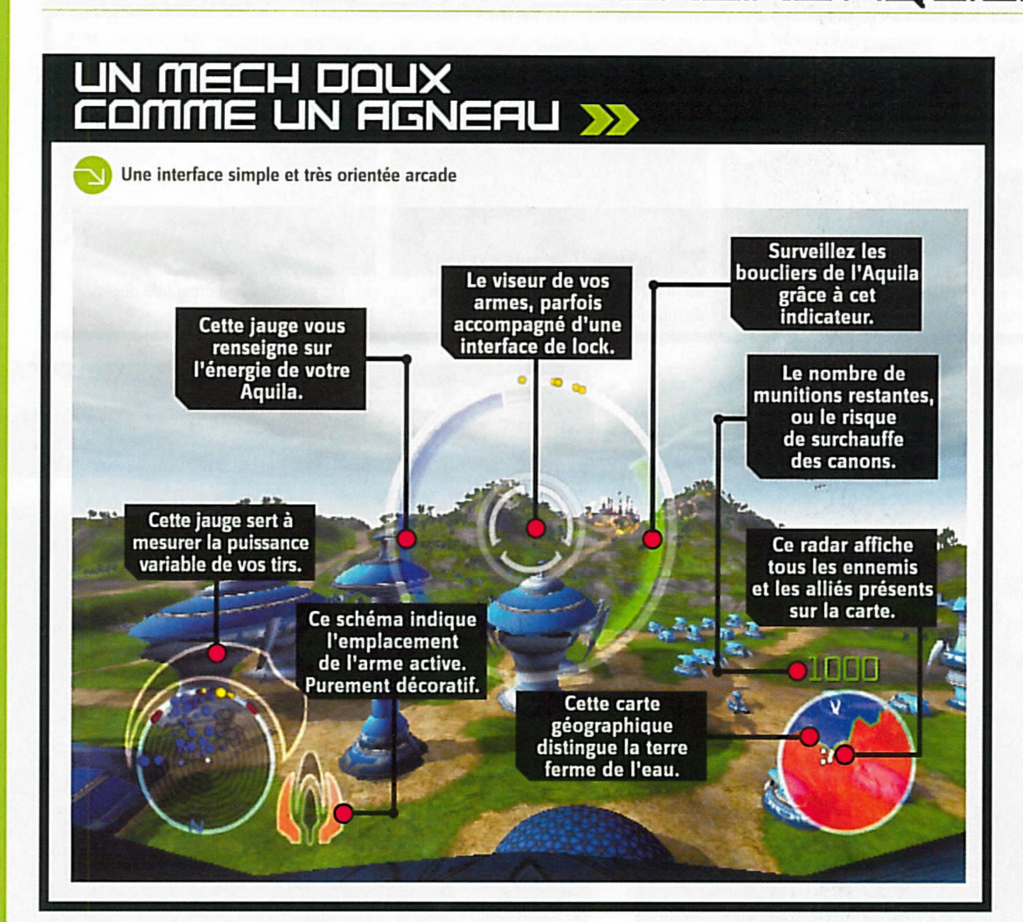
DISPONIBLE : **DEBUT JANVIER**

Stratégies de groupe : très vite, le jeu vous propose de choisir un pilote pour vous assister à la tête des chasseurs Forseti. Chacun possédant sa propre tactique, à vous d'opter pour le plus utile.



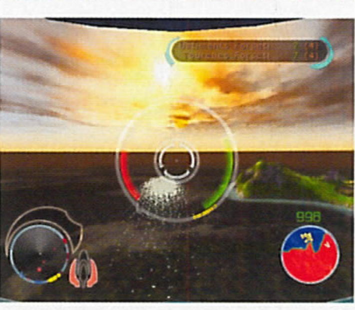
UN MECH DOUX COMME UN AGNEAU

Une interface simple et très orientée arcade



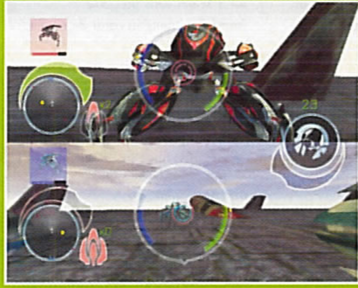






PETITS MASSACRES ENTRE AMIS

Les modes multijoueurs



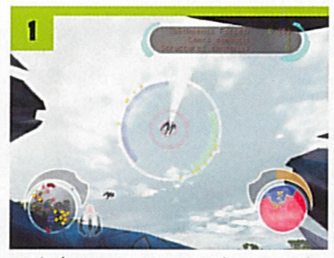
Sans ses options multijoueurs, *Battle Engine Aquila* ne serait pas aussi jouissif. Même s'il ne propose qu'un challenge à deux participants maximum en écran partagé, il offre quelques modes vraiment très sympathiques. La Coopération, notamment, qui propose de remplir quelques missions en compagnie d'un second Aquila piloté par un de vos amis. L'Escarmouche, ensuite, vous met chacun aux côtés d'une des armées ennemies pour des affrontements aussi titanesques que tactiques. Passionnant ! Dommage que ça rame autant, dès que le nombre d'unités devient trop important. Enfin, les duels vous opposent l'un à l'autre dans des arènes pas très originales.

« La scène ludique de *Battle Engine Aquila* n'est ni plus ni moins que le grand théâtre de la guerre. »

de vos bases, et au sein de laquelle une seule technologie fera la différence : celle de l'Aquila, un Mech haut comme un immeuble et capable de voler comme de crapahuter au sol grâce à des pattes rétractiles. Oui, un Mech et un seul, voilà tout ce que le jeu propose. On est loin de *Mech Assault* ! Et pourtant, malgré cette pauvreté apparente et des missions assez répétitives, *Battle Engine Aquila* réserve une expérience unique dans le monde de la console : celle d'un champ de bataille massif, véritable immersion au sein d'une guerre totale.
Parmi les faiblesses de *Battle Engine Aquila* face à la concurrence présente ou à venir, on compte sa vue unique : hors de la caméra subjective, point de salut ! Voilà qui tire étonnamment le jeu du côté des FPS, au détriment d'une vision globale de l'action. C'est bien dommage, tant une perspective moins étroite aurait permis une meilleure compréhension des enjeux en cours et une meilleure perspective des ennemis aux environ. Reste la carte stratégique, bien pratique pour situer tout ce beau monde. A la fenêtre principale, le rôle exclusif de dégommer tout ce qui s'habille en rouge, et accessoirement d'en mettre plein la vue au joueur. S'il ne compte pas parmi les plus beaux jeux de la Xbox, notamment à cause d'une touche d'aliasing et d'un design particulier, *Battle Engine Aquila* n'en fait pas moins honneur à la console. Les maps tout d'abord, tour à tour verdoyantes, maritimes ou désertiques, et qui malgré leur grande taille se passent volontiers de clipping. Citons ensuite les divers effets graphiques qui font honneur au grand spectacle de la guerre, depuis les explosions aveuglantes jusqu'aux traînées de fumées des missiles. Mais le cœur du show est assuré par le nombre d'unités présentes dans chaque mission : des centaines, au bas mot ! Fantassins, chars de toutes sortes, chasseurs, bombardiers... La scène ludique de *Battle Engine Aquila* n'est ni plus ni moins que le grand théâtre de la guerre, avec ses stratégies, ses offensives, ses renversements... On pourrait presque imaginer qu'avec ou sans votre aide, une bataille pourrait être menée à son terme. Une erreur terrible, puisque l'Aquila demeure indispensable à toute victoire Forseti. Mais le choix tactique du joueur ne se révèle pas moins déterminant. En marge des objectifs principaux, vous avez toujours le choix de vos interventions : irez-vous abattre cette vague de bombardiers au nord, ou préférerez-vous endiguer l'offensive de ces chars au sud ? Une décision délicate mais indispensable, et vous n'aurez plus qu'à compter ensuite sur le reste des forces Forseti pour assurer vos arrières.
Si l'intérêt ludique de *Battle Engine Aquila* réside principalement dans sa liberté tactique et dans son immersion martiale, le jeu n'en demeure pas moins très orienté arcade. C'est dire si on l'attendait sur le plan de la maniabilité ! Heureusement, les développeurs ont eu tout le temps de peaufiner leur interface, à la fois simple et complète. Les déplacements doivent beaucoup aux principes classiques du FPS sur console, et il n'existe guère de différences traumatisantes entre la configuration au sol et en vol. Le reste des boutons utilisés est tout naturellement consacré aux armes et au décollage. Néanmoins, le bon usage de votre Mech exigera tout de même un minimum de gestion, comme la surveillance de votre niveau d'énergie ou de votre bouclier. Une sinécure ? Pas tant que ça,

Missions à la carte : la campagne solo propose toute une arborescence de missions. Si vous le méritez, vous aurez le choix des niveaux les plus évolués, version plus difficile des épisodes normaux.

LA BETE DE GUERRE



Le laser est une arme puissante, mais très gourmande en énergie.



Ces torpilles font un malheur sur cette installation ennemie.



Il est possible de doser le nombre de micromissiles à chaque tir.



Les grenades font autant de dégâts aux ennemis qu'au décor.



Nombre de missions consistent à protéger vos bâtiments des assauts adverses.



Les chars ennemis attaquent souvent en très grand nombre.



La configuration des armes est différente au sol et dans les airs.

car chaque seconde de vol consomme un peu de votre énergie, là ou l'unique façon de la restaurer consiste à demeurer un temps au sol, si possible sans se faire tirer dessus... Cet usage aérien limité exige un minimum de prévoyance, particulièrement dans les missions maritimes où rares sont les structures aptes à recevoir votre Aquila. De même, alors que certaines armes proposent des réserves de tir illimitées, d'autres n'ont que des munitions en quantités plus ou moins importantes. En début de mission, le jeu propose plusieurs configurations d'armement : à vous d'opter pour la meilleure, selon les objectifs visés. Voilà qui réserve un choix de gros canons sympathiques, même si on peine à oublier l'absence cruelle de variété dans les Mechs. C'est d'ailleurs là tout le problème de *Battle Engine Aquila* : s'il fournit clé en main un challenge très prenant et franchement impressionnant, il ne parvient jamais à renouveler ce coup d'éclat initial : ni les missions un peu monotones, ni le plaisir d'essayer les maigres options de votre Aquila y feront quelque chose. C'est là toutes les limites de la guerre brutale, parfois grossière, mais toujours spectaculaire, à laquelle se livrent Forseti et Muspell.



VERDICT

GRAPHISME
Le nombre d'unités à l'écran et les effets graphiques font oublier un peu l'aliasing et l'absence de 16/9.

SON
Une expérience impressionnante en 5.1, qui vous propulse immédiatement au cœur du conflit.

JOUABILITE
Très orientée arcade, la maniabilité est intuitive. On oublie vite le pad pour se concentrer sur les combats.

DUREE DE VIE
Une trentaine de missions différentes à difficulté variable, du multi : une durée de vie exemplaire.



FORSETI
- L'immersion martiale.
- La grande liberté tactique.
- Le nombre d'unités à l'écran.



MUSPELL
- Des missions monotones.
- Un seul Mech disponible.
- Des ralentissements en Multijoueur.

EN RESUME
A la fois expérience défoulante et immersion au sein d'un théâtre guerrier spectaculaire, *Battle Engine Aquila* souffre d'un manque de renouvellement qui force un peu la monotonie.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

13 / 20

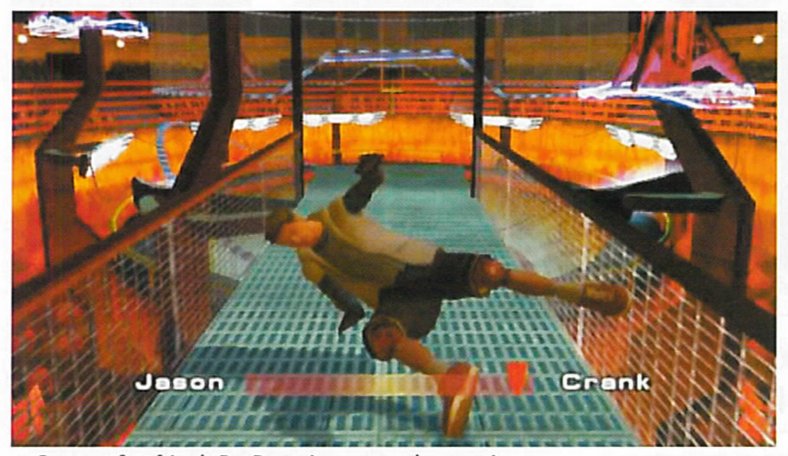
Bonus : *Battle Engine Aquila* joue la carte des petits bonus typiques des jeux console en offrant la possibilité de débloquer diverses fiches techniques, artworks et autres friandises.



↑ Les niveaux sont variés, mais bon...



↑ *Connecting people* ? Sûrement pas avec *Toxic Grind* !



↑ On peut même faire du Bug-Dance. Le pass-pass du pauvre !



Les jeux de sport extrême arrivent en masse sur Xbox, mais gare à l'intoxication !

TOXIC GRIND

KEEM

INFOS
GENRE : **SPORT**
DEVELOPPEUR : **THQ**
EDITEUR : **BLUE SHIFT**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

En 2086, la montée en puissance d'obscures associations a conduit à la prohibition de tout sport extrême. Pour pallier ce manque et ainsi satisfaire tous les fans de disciplines à fortes montées d'adrénaline, *Toxic Grind*, une émission de télé-réalité, fait fureur sur les ondes. Comme tout sport futuriste qui se respecte, les candidats risquent bien évidemment leur peau pour satisfaire les pulsions « voyeuro-morbides » d'une population en manque de sensations fortes. Voilà pourquoi les producteurs de l'émission ont décidé de remonter le temps afin d'y dénicher de pauvres âmes à envoyer à l'abattoir. Ces derniers n'ont rien trouvé mieux que de faire un tour de nos jours... Même en 2002 (et bientôt 2003), tester *Toxic Grind* relève du sport extrême avec pétages de plomb à la clé. Mais comme nous sommes là pour apaiser le féroce appétit des consommateurs, nous nous devons de chroniquer les titres disponibles sur Xbox avec un (extrême ?) souci d'exhaustivité. Comme il s'avère souvent difficile de confier cette lourde tâche à une âme dénuée de charité, ce n'est pas par hasard que le bon père Fred, Supérieur du couvent Xpertise, m'a désigné comme « l'Elu ». J'irai ainsi droit au but en me demandant comment un jeu comme *Toxic Grind* puisse voir le jour ! Loin d'être achevé, selon nous, le soft ne peut que confirmer notre idée que certains sont uniquement intéressés à faire recette en surfant sur la vague de « l'extrême ». Enième clone de *Tony Hawk*, cette production THQ n'est pas du tout parvenue à nous convaincre. Les graphismes nous ont déçus, les modèles physiques du BMX frisent à nos yeux le ridicule ; quant à la bande son, elle n'a eu d'office que de nous muscler les zygomatiques, tout comme l'introduction du jeu au didacticiel présenté par un *crash test dummy*... Jugement sévère : *Toxic Grind* n'a rien pour lui. Pour ne pas paraître malintentionnés à son égard et en se forçant un peu, on pourra trouver un design sympa à son interface et au suivi de son histoire. Voilà tout est dit. Ah si, il y a tant d'autres jeux dans lesquels dépenser 60 €. ✕

EN TANDEM »

Il n'y a plus rien à faire. On a cherché et au final, on n'a rien trouvé qui puisse sauver *Toxic Grind* d'un éventuel funeste destin. Même le mode Multijoueur, généralement source de bons moments entre amis, ne tire même pas le jeu vers le haut : nous nous attendions à une once d'originalité... Eh bien non ! Les différents modes de jeu reviennent à faire toujours la même chose : mieux maîtriser le BMX que son concurrent. Passionnant, d'autant que la maniabilité n'est pas du tout au rendez-vous... Bref, on s'ennuie autant avec un ami qu'en solo.



» Les modes de jeu en Multi se ressemblent tous !



» Les bugs sont monnaie courante. Et pire encore à deux joueurs !



■ **Historique :** le BMX est devenu populaire grâce à une vieille série télévisée des années 70-80, *Chips* ! Rappelez-vous des aventures de nos deux flics au grand cœur, Ponch et Jon. Souvenirs, souvenirs...







↑ Notez avec quelle pêche Rogue vient de frapper Storm ! Non, je plaisante !



Les X-Men reviennent avec Activision en maître de cérémonie !

X-MEN : NEXT DIMENSION

KEEM

INFOS
GENRE : **BASTON**
DEVELOPPEUR : **PARADOX**
EDITEUR : **ACTIVISION**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Le mois dernier, nous avions eu le droit à un ancien mais excellent jeu de combat 2D mettant en scène l'univers de Marvel (et bien évidemment celui de Capcom) : *Marvel versus Capcom 2*. Son seul défaut résidait dans sa sortie tardive. Aujourd'hui, les merveilleux X-Men sont de retour dans une production en 3D et, autant le dire tout de suite, il aurait gagné à être sorti encore un peu plus tard...
La réalisation technique est tout bonnement honteuse. A peine digne d'une PS one, elle devient scandaleuse sur Xbox. Nos super héros sont modélisés avec deux polygones et demi et l'animation est aussi mal lotie en tournant à peine à plus de trois images par seconde, un comble ! Certains effets spéciaux accompagnant les attaques sont sympathiques mais dans l'ensemble, c'est assez cheap.

Et tout cela est bien regrettable car lorsque l'on creuse un peu (mais il faut vraiment le vouloir !), on découvre un jeu au potentiel technique non négligeable. Avec un peu de pratique (tendance sado-masochiste...), on peut construire d'intéressants combos « à la *Marvel versus Capcom* » et quelques idées sont assez originales comme le fait de devoir gérer sa jauge de super coups. On appréciera aussi que le mode Solo se démarque légèrement des autres productions du genre. On nous invite à jouer tour à tour le rôle de plusieurs protagonistes importants de la série pour le bon suivi de l'histoire. Hélas, le jeu est bien trop raide et ce, dans tous les sens du terme, pour que l'on s'y attarde vraiment. C'est froid, impersonnel (on reconnaît à peine les fameux personnages issus des Comics) et on n'a vraiment pas l'impression de porter les coups, la gestion des collisions étant carrément approximative. Au final, on assiste à un vrai ballet de planches en bois. Et cela n'accroît pas les chances d'y toucher...

L'ART DU COMBO 

Le point enthousiasmant d'*X-Men : Next Dimension* réside dans la relative richesse des combos. Encore une fois, il faudra passer du temps en Practice pour saisir toutes les subtilités d'enchaînement. A force de persévérance, on parvient à créer des combinaisons sympathiques. A l'instar de *Marvel versus Capcom 2*, on cherchera à faire le pressing au sol avant de terminer avec une super attaque ou une projection dans les airs. Mais encore faut-il s'accrocher au jeu et cette qualité n'est pas donnée à tous...



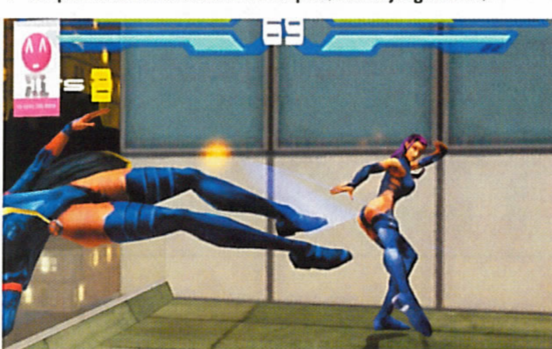
» Un peu de training ne fait jamais de mal.



» Terminons ce combo aérien avec une bonne furie !



↑ On peut influer sur la barre des Super (sous la jauge de vie).



↑ Un Bullet Time lors des projections et le tour est joué !



VERDICT

↑ GEN X	↓ SERIE Z
+ Un casting attachant. + Un mode Scénario intéressant. + On rigole bien un instant...	- Une rigidité incroyable. - Une modélisation exécrable. - Est-ce bien raisonnable ?

EN RESUME

Sorti six mois trop tôt et manquant d'un travail approfondi sur la forme, *X-Men : Next Dimension* ne nous laisse guère le choix. On l'oublie vite fait.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

6 / 20

Et Wolverine ? Activision commercialisera bientôt un autre soft tiré de l'univers des X-Men. Finie la baston, ce sera un jeu d'action/aventure cette fois-ci. On espère que Serval sera mieux servi...



Bagarre générale dans un virage.



Revoyez la course en replay.



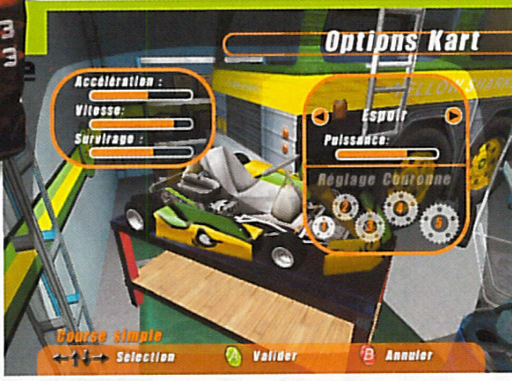
Un bon coup de batte, rien de mieux pour doubler sans risque.

TOUT POUR LA VITESSE »

Les principaux paramètres pour espérer se retrouver sur le podium régulièrement sont : le choix de votre pilote, les réglages de votre kart et les bonus à récupérer. Dans le mode Scénario, privilégiez un pilote doté d'une bonne vitesse de pointe plutôt qu'un acrobate. Dans la partie Réglages, idem : si vous avez un tant soit peu de talent, vous vous retrouverez vite devant et serez difficile à doubler vu que vous pourrez piquer tous les bonus d'accélération et les utiliser sans gêne !



» Chaque pilote possède des caractéristiques évolutives.



» Les réglages sont réduits à leur strict minimum.

Un peu de vice dans un sport lisse : découvrez le karting version punk !

FURIOUS KARTING

FRED

INFOS
GENRE : **COURSE**
DEVELOPPEUR : **BABYLON SOFTWARE**
EDITEUR : **INFOGRAMES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 55 €**
DISPONIBLE : **OUI**

XCLU XBOX

Servir d'exutoire : telle est l'une des vocations première du jeu vidéo, tant pour ceux qui y jouent que pour ceux qui les créent. Le studio Babylon doit aimer le karting, mais devait penser que ce sport manquait un petit peu de mordant. Dans *Furious karting*, vous ne roulerez pas sur les traces de Michael Schumacher mais plutôt sur celles d'un célèbre plombier moustachu. Le gameplay penche fortement vers l'arcade, avec une profusion de bonus à utiliser contre les autres coureurs : grenades, fumigènes, poulets, ressorts vous propulsant dans les airs, turbos... Vous pourrez réaliser des figures comme rouler sur deux roues, emprunter des tremplins et gagner ainsi des points supplémentaires. Votre pilote possède surtout un atout imparable pour passer en force : une bonne batte de base-ball, toujours prête à l'action, embarquée dans votre châssis. Votre personnage (parmi une dizaine d'autres) affine ses talents au fil des courses : selon l'efficacité de votre conduite, il gagnera en vitesse de pointe ou accédera à de nouveaux karts. Vous pourrez régler légèrement votre châssis mais, vu que vous ne connaissez pas les pistes à l'avance, le tuning s'effectuera principalement au *feeling*. Pilote et machine sont dissociés : vous pourrez baisser la tête pour gagner en aérodynamisme ou au contraire marteler le baquet du postérieur pour appuyer un braquage. C'est sur le plan technique que *FK* est à la ramasse : malgré son statut d'exclusivité Xbox, la réalisation ne s'avère pas vraiment à la hauteur de la machine, avec ses bugs visuels (pop up...) et de gameplay (moteur à la physique expérimentale). Les ralentissements, heureusement, sont inexistants. Et encore heureux, vu la faiblesse qualitative des effets de particule ou de lumière. Bref, une finition à la catapulte handicape lourdement ce titre disposant d'idées originales et amusantes. Drapeau jaune !



VERDICT

KARTING
- + Esprit bourrin et décalé.
- + Mettre des coups de batte.
- + Pistes intéressantes et sa longue campagne solo.

KARTONG
- - Nombreux petits bugs.
- - Manque de sensation de vitesse.
- - Réalisation graphique limite.

EN RESUME

Un petit jeu d'arcade au concept sympa mais sa finition trop approximative aura du mal à convaincre les indécis. Les plus jeunes apprécieront, les vieux gamers retourneront jouer aux classiques du genre...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

10 / 20

Carton : la dernière fois que Fred a fait du karting, il a écopé d'une pénalité (selon lui imméritée) pour avoir doublé sous drapeau jaune. Selon d'autres versions, on aurait dû le sortir de la piste bien avant...

↑ My name is... My name is Slim Shaddy !

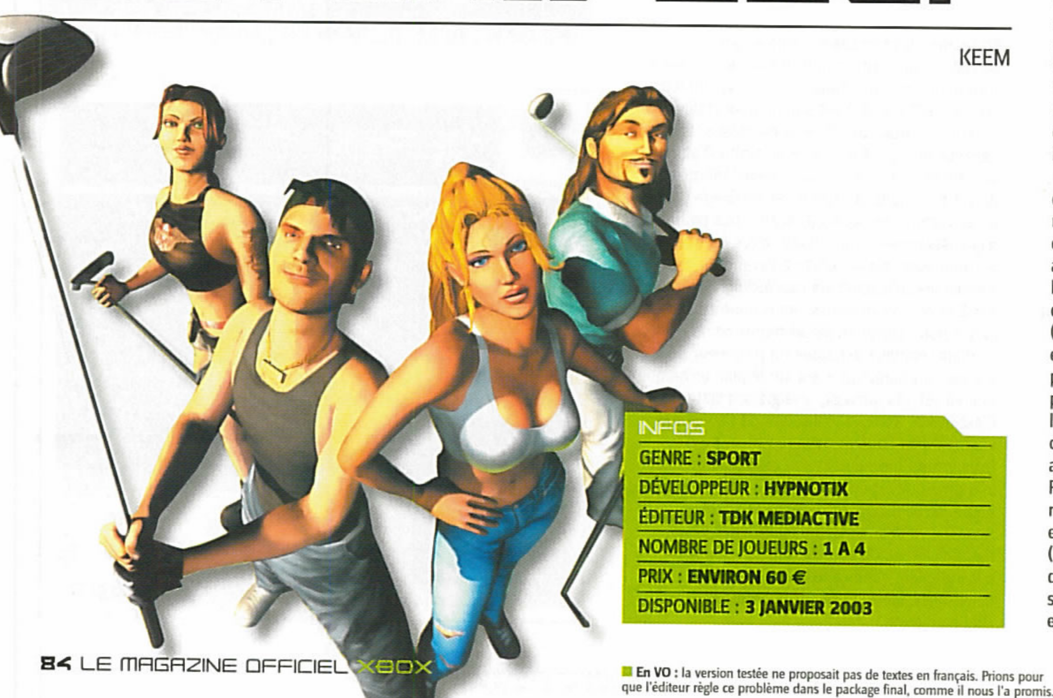


Prenez une pincée de *Tiger Woods*, ajoutez un peu de *Dead or Alive*, vous obtenez *Outlaw Golf* !

OUTLAW GOLF

KEEM

À la question « Quel est le sportif australien le mieux payé ? », vous répondez ? Jonah Lomu ? Non, il y avait un piège, le sportif australien le mieux payé est l'« homme à tout faire » de sieur Tiger Woods ! Eh oui, au pays du marsupial, le caddie est roi ! Autre chose, êtes-vous des hardcore gamers ? Si votre réponse est positive alors *Outlaw Golf* est fait pour vous (super la transition !). En effet, cette dernière production tout droit issue du studio Hypnotix propose non seulement de goûter aux joies de ce sport si peu accessible, mais aussi de faire parler des instincts dits « primaires ». Le déroulement du jeu donne droit à une simulation de golf tout à fait honorable ponctuée d'une touche d'humour et de hardcore qui n'est pas désagréable. Loin d'être simplifié à outrance, mais sans pouvoir rivaliser avec les cadors du genre, *Outlaw Golf* offre l'avantage de s'initier réellement avec cette activité sans trop se prendre la tête. Maintenant, les puristes pesteront contre le manque de réalisme lors de certains impacts de la balle (le rebond sur le green est très fantaisiste par exemple) cependant, dans l'ensemble, il n'y a pas trop d'incohérence sauf... sur la forme du produit ! *Outlaw Golf* fait définitivement dans le politiquement incorrect et il ne faudra pas être choqué à la vue des défilés de petites culottes ou autres tenues tendancieuses des protagonistes. Plus vicieux encore, on peut se défouler sans retenue sur son caddie pour libérer son stress et ainsi et obtenir un meilleur taux de réussite (le gain de cette possibilité se fait via l'exécution d'Eagle ou de Birdie). Que du délire ! Délire qui se traduit aussi par des dialogues incisifs et toujours très marrants. Dans le même registre,



INFOS

GENRE : **SPORT**
DÉVELOPPEUR : **HYPNOTIX**
ÉDITEUR : **TDK MEDIACTIVE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **3 JANVIER 2003**

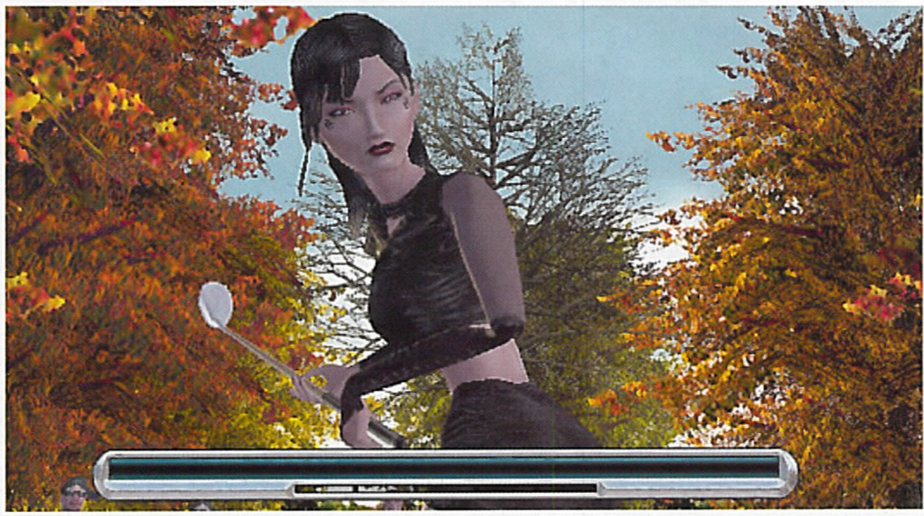
En VO : la version testée ne proposait pas de textes en français. Prions pour que l'éditeur règle ce problème dans le package final, comme il nous l'a promis.

LANCEMENT DE MISSILES

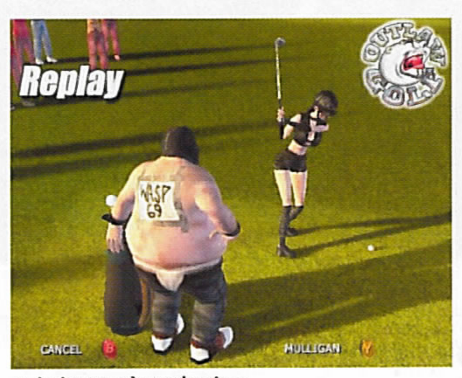
Le mode de tir utilisé dans *Outlaw Golf* est une des très bonnes idées du soft. Se servant du stick droit, on doit d'abord doser la force du shot en pressant vers l'arrière. Une fois la puissance désirée, on dirige le stick vers le haut très vite (afin de conserver la position du curseur) et on admire le résultat. Pour tirer des « missiles », il faudra que la jauge soit au maximum. Un effet dynamique fort sympathique accompagnera alors notre geste technique. Sensations garanties !



» Il faut bien tirer le stick droit vers le haut.



↑ Pensez à battre votre caddie sans retenue si vous stressez trop !



↑ Le jeu est très tendancieux...



↑ ... mais alors très tendancieux !



↑ Ce n'est pas le plus sensuel...



↑ Yeah, funky !

DES TETES DE WINNERS

Trombinoscope

Outlaw Golf est assurément un jeu qui ne se prend pas au sérieux et cela passe bien évidemment par un casting des plus atypiques. Quoique si l'on regarde de plus près, la brochette de golfeurs est largement stéréotypée. Entre l'Eminem du pauvre et le hooligan de service en passant par la japonaise « maître es hentai », tout le monde y trouvera son compte. Les caddies accompagnant nos champions de cosplay passeront aussi à la casserole en affichant des bonnes têtes à claques (dans tous les sens du terme !).



↑ Voilà ce que ça fait de rater un trou...

les petites animations qui ponctuent le soft finissent de nous achever sur place. Cela nous amène à la réalisation technique dudit soft et là, on ne peut que regretter sa sortie trop tardive. Après un magnifique *Tiger Woods 2003*, il est difficile de faire mieux derrière. Surtout qu'*Outlaw Golf* arrive en version européenne bien trop tard. Bien réalisé pour cet été, il devient carrément désuet en ce début 2003. Pas complètement laid, il manque cependant la touche spéciale « next gen » à laquelle on était habitué ces derniers temps sur Xbox. Sur le fond aussi, le jeu pèche énormément. N'offrant que trois malheureux parcours, la durée de vie du soft écope énormément de cette gageure. La présence de plusieurs modes en Multijoueur assez amusants ainsi qu'un attachant système d'évolution de stats évitent au soft de faire un Double Boggey. Continuons dans la terminologie propre au style en concluant qu'*Outlaw Golf* n'hérite que d'un Par. Faute à la sortie bien trop tardive !



VERDICT

GRAPHISME
Le jeu fait pâle figure face aux autres productions de la machine qui proposent une technique bien plus aboutie.

SON
Les divers commentaires qui accompagnent nos exploits sont à mourir de rire. Quant à la musique, elle colle bien à l'esprit global.

JOUABILITE
Facile à prendre en main, *Outlaw Golf* offre un gameplay instantané. On appréciera la jouissance que procure chaque shot bien exécuté.

DUREE DE VIE
Le nombre peu élevé de parcours nous laisse un peu sur notre faim. Les modes Multi rallongent sensiblement le plaisir de jouer.



OUTLAW
- L'ambiance délirante.
- L'utilisation du stick droit.
- Les effets dynamiques lors de l'envoi de la balle.

OUT OF BOUNDS
- Il n'y a que trois parcours.
- Le jeu a vieilli.
- Souffre de la concurrence de *Tiger Woods 2003*.

EN RESUME
Sortant après la simu de golf signée EA, *Outlaw Golf* ne peut supporter la comparaison. Techniquement aussi, le jeu ne tient plus vraiment la route sur Xbox.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12 / 20

Tenue de soirée : lors de la sélection des personnages, restez appuyé sur la gâchette gauche et pressez successivement Y, Y, Blanc, Y, Noir, Y. La garde-robe de chacun comportera un costume additionnel.

↑ Un robot de fer contre un homme d'acier : beau duel !



La vie de super-héros, quel enfer ! Témoin, cette simulation de kryptonien en déroute.

SUPERMAN : THE MAN OF STEEL

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



↑ Le temps est compté avant que cet incendie ne ravage tout.

INFOS
GENRE : **ACTION**
DÉVELOPPEUR : **CIRCUS FREAK STUDIOS**
ÉDITEUR : **INFOGRAMES**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Nos amis américains ont toujours été fans de Superman, là où la vieille Europe marque une préférence sensible pour son double obscur, Batman.



Pour autant, les incroyables pouvoirs du fils de Jor-El, sa quasi invincibilité et les batailles titanesques qui émaillent sa saga ont toujours ressemblé à un fantasme de développeur, un croisement entre comics, jeu vidéo et grand spectacle encore jamais atteint. Certainement pas, en tout cas, par le très médiocre *Superman* sorti jadis sur N64 et dont se souvient encore toute une génération de joueurs trahis par leur enthousiasme. Doit-il en être autrement, aujourd'hui, pour ce *Man of Steel* bien parti pour respecter l'esprit (bâillement...) et la lettre (*yeepee* !) du comics créé par Jerry Siegel et Joe Schuster ? Rien à dire, en tout cas, sur l'environnement du super-samaritain, recréé ici de manière fort crédible, et doté d'une esthétique proche des illustrateurs les plus récents des aventures de Kal-El. Dans *Man of Steel*, le joueur est amené à endosser un costume de super-héros au quotidien, entre combats apocalyptiques parmi les gratte-ciel, sauvetages des inévitables innocents coincés dans une tour, un train... n'importe quel machin en flamme, et autres joyeusetés catastrophistes. L'action se déroulant souvent dans la capitale lumineuse du super-héroïsme, le jeu se permet d'afficher des niveaux de grande taille à la profondeur de champ impressionnante. Dommage que les textures se révèlent un peu pauvres !
Le design du héros lui-même est plutôt convaincant, avec notamment de jolis mouvements de cape. Quant aux effets graphiques, ils sont sollicités à l'occasion des phases de vol, le temps d'un *blur* bien fichu,

■ **Grand spectacle :** outre ses références au comics, *Superman* fait au moins une concession au cinéma en adoptant le Widescreen pour les possesseurs de TV 16/9.



DES TACTIQUES TRES COLOREES

Si l'on croise une bonne partie des ennemis légendaires de Superman dans le jeu, c'est Brainiac 13 qui hérite du rôle peu enviable de super-vilain suprême. C'est dire si le joueur va souvent être opposé à son armée de robots. Par chance, les combats ne sont pas si rigides que ça, puisqu'ils imposent une tactique basée sur les codes de couleur adverse. Dans les faits, il suffit d'appuyer sur le bon bouton face au bon ennemi. Une sorte d'avatar moderne du Simon, quoi...



Les robots jaunes se contentent de quelques patates avant de succomber.



Pour vaincre les robots verts, rien ne vaut le souffle glacé de Superman.



La vision laser est très efficace face à ces robots violets.



Remettez vite cette antenne sur son toit ! Et vous trouvez ça héroïque, vous ?



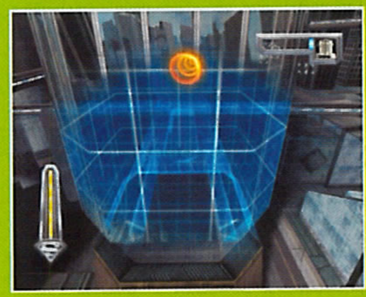
Quel frimeur ce Superman ! Il a même sa statue dans Métropolis.

ŒIL POUR ŒIL

Les modes de vision de Superman



Grâce à cette super-vision, on aperçoit le lieu du prochain objectif à des lieux de là.



Ces rayons X sont bien pratiques pour examiner l'intérieur des bâtiments.

sans parler des zooms puissants du super-gendarme. Ah ! Les phases de vol ! Voilà bien un des rares points positifs d'un gameplay malheureusement fort médiocre. Dès que Superman cesse de foncer le poing en avant dans les cieux, il se stabilise dans une sorte de lévitation molle. Or, c'est dans ces conditions qu'ont lieu toutes les véritables séquences d'action, depuis les combats jusqu'à l'extinction des incendies, en passant par les diverses structures à redresser de main d'acier. Et là, quel challenge ! Les panoramiques sont lents, les ennemis difficiles à locker et prompts à vous échapper, les déplacements gériatriques... Et dès qu'on repasse en vol rapide, les verrouillages ne tiennent plus, et l'on se retrouve à chercher sa cible pendant que tous les super-vilains canardent à qui mieux mieux. Si les gamers les plus acharnés parviennent à maîtriser la maniabilité exécrable du Super-neuneu après bien des essais, les problèmes de verrouillage n'en seront pas résolus pour autant. La plupart des missions se déroulant en temps très limité, on se surprend à recommencer maintes et maintes fois le même challenge, et le système de sauvegarde ne fait rien à l'affaire : seuls les fins de niveaux sont sauvegardées. Ceux-ci étant souvent très vastes, grouillant de petites missions toutes plus agaçantes les unes que les autres, apprêtez-vous à mette vos nerfs à rude épreuve. A l'usage, *The Man of Steel* se révèle être une déception certaine essentiellement réservée aux fans inconditionnels du super-héros, tous ceux qui achèteront le jeu les yeux fermés et les pouces serrés sur leur slip rouge préféré. Mais en existe-t-il en France ?



GRAPHISME
Sympathiques dans l'ensemble, ils font plus honneur à l'esthétique de *Superman* qu'à la Xbox.

SON
Des musiques inadaptées et sans charisme, et des sons sans pêche aucune. Et la super-ouïe de Clarkie, alors ?

JOUABILITE
Des phases de vol sympas, mais le reste du jeu est agaçant au possible. Une maniabilité très, très mal gérée.

DUREE DE VIE
Probablement infinie, au vu de la difficulté du jeu. Ou alors très courte, si vous courez (volez ?) revendre ce dernier.

SUPERMAN
+ Un univers urbain bien rendu.
+ Des cinématiques dans l'esprit de la BD.
+ On vole droit devant soi.



CLARK KENT
- Une maniabilité médiocre.
- Des locks mal gérés.
- Le temps limité très agaçant.

EN RESUME
La vie de super-héros, un sacerdoce au quotidien ? En jouant à *Superman*, on se surprend à le croire. De quoi souvent maudire le dernier fils de Krypton !

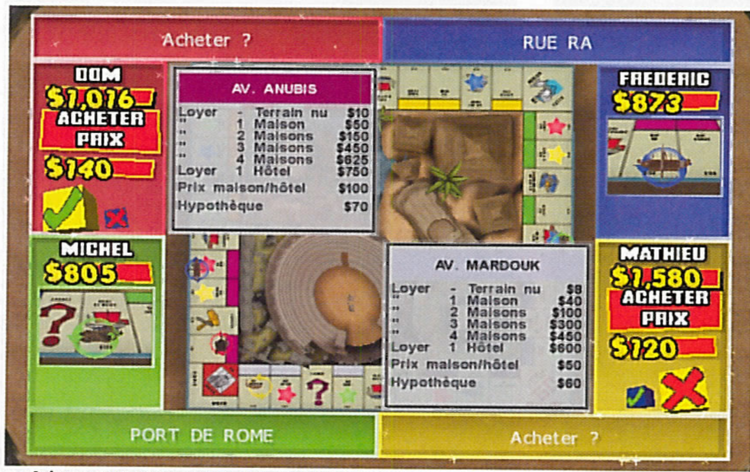
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



Ambiance : les cinématiques du jeu sont plutôt réussies, et tout à fait dans l'esprit de *Superman*. Quant à la localisation en VF, elle demeure très correcte.



Rien de mieux qu'une bonne faillite pour relancer l'économie des autres joueurs.



Achetez tout ce que vous pouvez pour augmenter vos chances de gagner.



Enchères frénétiques pour un boulevard central.

CREEZ VOS PROPRES REGLES !

Avant de commencer une partie, vous pouvez modifier les règles à loisir ! Transformez le parking payant en jackpot, augmentez les limitations de maisons et d'hôtels ou bien doublez le prix des loyers. Si ça vous chante, distribuez aléatoirement des propriétés en début de partie, choisissez différents modes d'imposition, ignorez les enchères, ou pour les plus curieux, jouez avec les règles américaines ou anglaises. Que de bonnes idées gâchées par une jouabilité improbable.



Le nombre de maisons à l'achat est limité dans les règles officielles.



Besoin d'argent ? Commencez donc par vendre ce *Monopoly* !

MONOPOLY PARTY

DOMINIQUE MOLINARO

INFOS
- GENRE : **JEU DE SOCIETE**
- DEVELOPPEUR : **RUNECRAFT**
- EDITEUR : **INFOGRAMES**
- NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
- PRIX : **ENVIRON 50 €**
- DISPONIBLE : **OUI**

Depuis 1935, le *Monopoly* s'est vendu à plus de quelque 200 millions d'exemplaires. Ses règles simples, ses négociations houleuses et ses revers de fortune fulgurants constituent d'excellents ingrédients pour concocter un party game. Même si le hasard omniprésent et l'absence de gameplay peuvent freiner l'enthousiasme... Mais ne critiquons pas ces règles ancestrales, jugeons plutôt du fun de cette adaptation. *Monopoly Party* recèle de bonnes idées. La meilleure consiste à enlever le tour par tour (sauf en mode Classique). Les joueurs (ou ceux contrôlés par la console, jusqu'à 4) tirent leurs dés et se déplacent en même temps. La résolution des effets s'organise par ordre de richesse, le plus riche paye ses dettes le premier. Un peu de justice ! Le système d'échanges aurait pu être un second point fort, mais son interface reste peu claire, lente et les cartes échangées sont peu lisibles. Cependant, notons que l'autre aspect négociation, les enchères, est plus spontané et donne lieu à de bons moments de délire. Conforme à l'esprit du jeu, *Monopoly Party* est affublé d'une interface sommaire. Le plateau, tout comme les pions et les cartes, est peu visible, malgré le réglage de l'angle de vue possible. Serait-ce pour nous pousser à jouer plutôt qu'à lire ? Lifté à la mode arcade, le jeu gagne en rapidité et en fun, mais le plaisir est rapidement frustré par les graphismes désuets. On n'attendait pas de bump mapping ou de lens flare, mais quand même... Les pions sont en 3D, cinq thèmes sont proposés pour varier les décors (classique, espace, fantastique, préhistorique et antiquité), mais ils apportent peu de compensation aux effets 2D *« que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître »*. Vieillot...



VERDICT

MILLIONNAIRE
+ Une licence prestigieuse.
+ Parties plus courtes qu'avec le jeu de plateau.
+ Pas de tour par tour.

FAILLITE
- Interface peu conviviale.
- Look vieillot.
- Moins fun que son ancêtre.

EN RESUME
Monopoly Party **recèle de bonnes innovations mais manque de finition. Il aurait mérité une meilleure conception du gameplay. Achetez-le seulement si vous voulez initier Mamie au joypad !**

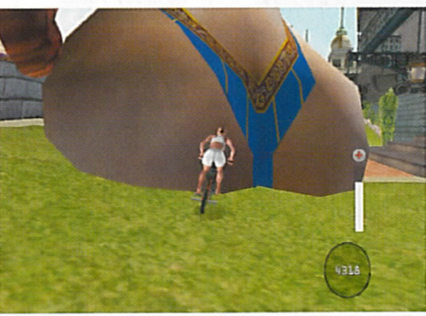
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

7 / 20

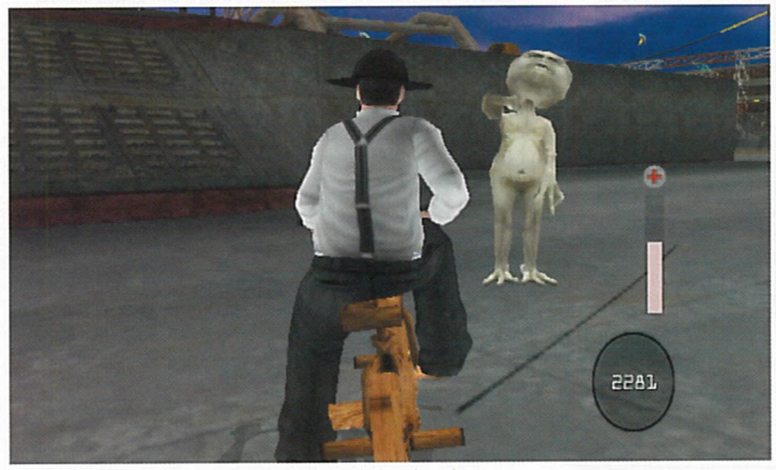
La plus longue partie de *Monopoly* : elle a duré 1680 heures d'affilée, ce qui représente 70 jours de jeu consécutif. Les recordmen de longueur de partie online ont du frag sur la planche...



↑ Faites attention à votre passagère...



↑ Les décors sont également très raffinés.



↑ Amish boy, son vélo en bois et un Roswell abandonné.



Pensez toujours à vérifier que votre vélo est équipé d'une selle...

BMX XXX

FRED

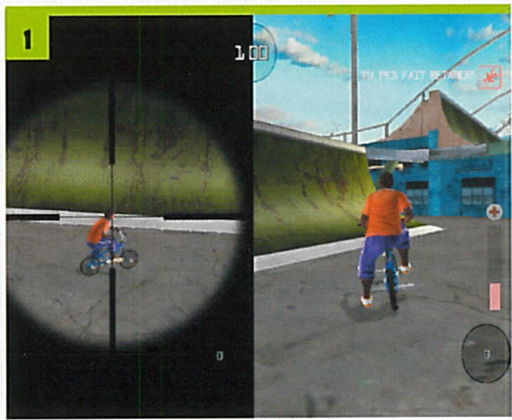
INFOS

GENRE : **SPORT**
DEVELOPPEUR : **Z-AXIS**
EDITEUR : **ACCLAIM**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

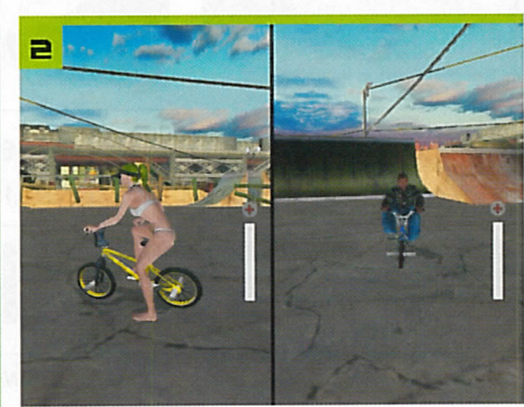
Enfin un jeu à la réputation sulfureuse sur Xbox ! Plutôt que de miser sur la violence, Acclaim met le paquet sur l'autre grand sujet de controverse : le sexe. La vulgarité, ça a toujours attiré le gogo : mélanger vélo et strip-tease peut sembler tiré par les cheveux au premier abord . Bah, un jeu qui fleure la sueur, la bière, l'humour gras et le string moite, ça met en appétit si l'on est amateur de Jackass et de belles poulettes. Suite non officielle d'un Dave Mirra de sinistre mémoire, *BMX XXX* se paie la luxure d'être beaucoup plus réussi que son grand frère à licence. Certes, les graphismes du jeu ne sont pas du genre à vous arracher le cristallin avec ses textures minimalistes, des effets de particules pitoyables et un éclairage approximatif. *XXX* bénéficie pourtant de niveaux immenses et surtout fort bien conçus. Les développeurs n'ont pas lésiné sur les missions : vous devrez accomplir 20 objectifs pour terminer un spot dans son intégralité. Sauf qu'ici, c'est beaucoup moins « cucul » que dans *Tony Hawk* : livraison de « prostiputes » à domicile, kidnapping de caniche suivi de sévices sexuels, aider un pyromane à réaliser ses fantasmes... C'est long, dur et vous avez intérêt à être patient pour arriver à vos fins. Le système de tricks est assez bien ficelé, avec de très nombreuses figures, mais reste assez semblable à celui de *Dave Mirra* avec des défauts identiques : la caméra part parfois en vadrouille lors des figures aériennes. On aurait souhaité l'implémentation de « flat tricks » (figures à l'arrêt), mais on ne va pas faire la fine gueule ! Et le X dans tout ça ? Il se manifeste sous la forme de vidéos de fort jolies strip-teaseuses de Manhattan, pas très longues et de qualité somme toute moyenne pour un support DVD. Rien de graveleux, il n'y a pas de nu intégral et les topless sont rares ! On apprécie quand même leurs courbes, leur déhanché et leur don unique de rendre sexy un simple BMX : elles vous donneront vite l'envie de remonter en selle et d'exploser les high scores. Bon esprit, gameplay correct, niveaux intéressants : dommage que la finition soit si sommaire...

TOMBER LA CHEMISE... »

Trois modes supplémentaires sont également inclus. Se pratiquant à deux, ils sortent des sentiers maintes fois battus et proposent des épreuves amusantes. La lisibilité est très satisfaisante et la fluidité ne perd pas un poil de qualité. En mode Paintball, le sniper doit dégommer son collègue à vélo avant que ce dernier n'acquière trois cassettes planquées dans le niveau et en Striptease, celui qui réussit le plus bel enchaînement de tricks ôte un vêtement à son adversaire.



» Le mode Paintball. Visez, tirez et c'est gagné !



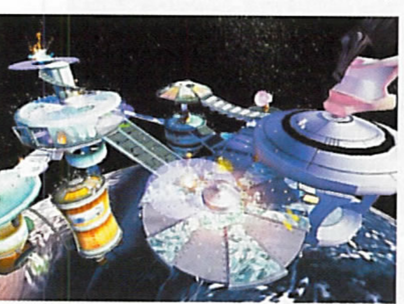
» Strip-tease : chaque enchaînement enlève une fringue.



X games : pratiquer un sport de rue semble être efficace pour draguer des strip-teaseuses ! Du coup, Cyrille et Berreb se sont mis respectivement au pogo stick et à la trottinette...



Le lavabo géant est certainement le plus réussi.



Des cartes parfois impraticables.





Kill the bunny !



Au camping, y'a la pause apéro, sur Xbox Live c'est la pause *Whacked !*

WHACKED !

DOMINIQUE MOLINARO

INFOS
GENRE : **ACTION**
DEVELOPPEUR : **MICROSOFT**
EDITEUR : **PRESTO STUDIOS**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**



Sous les vociférations de Cauniennes d'un animateur nostalgique d'Elvis, des compétiteurs aussi improbables que bidonnants s'apprêtent à participer au dernier jeu de massacre télévisé à la mode. Dans un monde à la Tex Avery revu par le fils spirituel de Tim Burton, des toons psychopathes vont s'entre-tuer pour faire monter l'audimat, mais également déblatérer une foultitude de vannes hilarantes et caustiques... en américain intégral ! Alors passons sur l'humour et voyons le gameplay... Dans la veine de *Cel Damage* (d'une jouabilité plus fine, bien que toujours trop simple pour être stimulante), *Whacked !* est un jeu apéritif mettant en scène 8 bestioles au look réussi, s'affrontant par groupe de 4 dans une douzaine d'arènes de taille suffisamment modeste pour optimiser la baston. En solo, vous devez passer (avec chaque perso) 4 niveaux, chapitrés chacun en 9 combats aux règles variées. L'objectif étant de proposer des affrontements courts (5 à 15 minutes) propices au délire et à la tuerie généralisée. Notons au passage une épreuve désopilante où il faut éviter de se faire dévorer par des hordes de poulets carnivores. En solitaire, *Whacked !* n'est qu'un entraînement pour le Multi, en écran splitté ou en réseau local, mais surtout sur le Xbox Live. L'interface de connexion au Live est simplissime et les bastons sont sauvages, malgré un lag ponctuel (la faute du bêta-test actuel du Xbox Live ?). Le plaisir est au rendez-vous pour peu que l'on y joue avec parcimonie. Sans grandes innovations, *Whacked !* est un bon petit jeu, trop cher cependant. La démo offerte avec le Xbox Live (amputée en cartes, armes et persos) a le mérite d'être largement diffusée et donc jouée. Le hic vient de l'incompatibilité en Live entre la version boîte et la démo. Ironiquement, les acheteurs auront forcément moins de camarades de jeu que les bénéficiaires de la démo...





Au fil des modes dispos (Combat, Grab n'Run, Fraggest, Dodgeball et King of the Hill) vous essaierez les pires innovations en matière de meurtre. Non content d'exercer votre art de la batte de baseball, vous bénéficierez d'un taser amélioré, de missiles à tête chercheuse, d'une agrafeuse géante, de canards explosifs à rebonds, de lance-œufs électriques et autres boutons rouges aux effets retors. Le summum : envoyer son toutou préféré, muni de dynamite entre les dents, faire joujou avec les copains.



Une ruche qui devrait piquer la curiosité des compétiteurs.



Inviteriez-vous cette petite fille à votre barbecue ?



Cherchez les allumettes, puis enclenchez ce lance-flammes.

VERDICT

BIGOIL	MAILLON FAIBLE
+ Cinématiques délirantes et cyniques.	- Intégralement en VO non sous-titrée.
+ Des armes rigolotes.	- Gameplay perfectible.
+ Divertissant sur Xbox Live.	- Sans intérêt en solo.

EN RESUME

Petit jeu de baston en multi, *Whacked !* bénéficie de graphismes réjouissants et d'un mode Xbox Live distrayant, mais il souffre d'un gameplay simpliste.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

8 / 20

Instant solennel : *Whacked !* est le dernier jeu de Presto Studios, développeur californien depuis 12 ans. Pas le tout dernier mais le dernier. Après ils ne font plus de jeux. Terminé, ils changent de business...

100% PUR FREESTYLE.

Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.





www.xbox.com/fr/amped







Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

007 : ESPION POUR CIBLE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

4X4 EVO 2
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

AGGRESSIVE INLINE
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 13/20

ALL STAR BASEBALL 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BATMAN VENGEANCE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BLADE 2
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

BLINX
GENRE : action/réflexion
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 15/20

BLOOD OMEN 2
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

BLOODWAKE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 11/20

BURNOUT
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

CHASE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°8 et 9
VERDICT : 7/20

COLIN MCRAE 3
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 14/20

COUPE DU MONDE
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

CRASH
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 12/20

CRASH BANDICOOT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 13/20

CRAZY TAXI 3
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

DARK SUMMIT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 12/20

DAVID BECKHAM SOCCER
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

DEADLY SKIES
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

DEATHROW
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 8/20

DYNASTY WARRIORS 3
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

EGGO MANIA
GENRE : réflexion
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

ESPN SNOWBOARDING 2
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

F1 2002
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

FUZION FRENZY
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 8/20

GAUNTLET DARK LEGACY
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

GENMA ONIMUSHA
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

GHOST RECON
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 15/20

GUN METAL
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 14/20

GUN VALKYRIE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 13/20

HARRY POTTER 2
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

HITMAN 2
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 14/20

ISS 2
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : NON

KELLY SLATER PRO SURFER
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

KO KINGS 2002
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

L'ENTRAINEUR SAISON 2001/2002
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

LARGO WINCH
GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

LOONS : THE FIGHT FOR FAME
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 10/20

MAD DASH RACING
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 9/20

MADDEN 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 13/20

MARVEL VS CAPCOM 2
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

MATT HOFFMAN BMX 2
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

MICRO MACHINES
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 11/20

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

MYST III EXILE
GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NBA INSIDE DRIVE
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

NBA LIVE 2002
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NEED FOR SPEED : POURSUITE INFERNALE 2
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL 2002
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NHL 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL HITZ 2002
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 15/20

NHL HITZ 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NIGHTCASTER
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

OBI-WAN : STAR WARS
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

ODDWORLD : L'ODYSSEE DE MUNCH
GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 15/20

PIRATES : KAT LA ROUGE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

PRISONER OF WAR
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

QUANTUM REDSHIFT
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 15/20

RED CARD SOCCER
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

REIGN OF FIRE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

ROBOTECH BATTLECRY
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

ROCKY
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 15/20

ROGER LEMERRE 2003 LA SELECTION DES CHAMPIONS
GENRE : strategie
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SEGA GT 2002
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 13/20

SERIOUS SAM
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

SHADOW OF MEMORIES
GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SILENT HILL 2 : INNER FEAR
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SLAM TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

SOCCER SLAM
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SPIDER-MAN
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

EA 2003 : la gamme sport d'Electronic Arts a subit une jolie cure de jouvence. Résultat payant : pas moins de 3 entrées dans les *Xplosifs* !

SPLASHDOWN
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SPY HUNTER
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

STAR WARS JEDI STARFIGHTER
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

STREET HOOPS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 13/20

TAZ WANTED
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 10/20

TENNIS MASTERS SERIES 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 13/20

TERMINATOR
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

TEST DRIVE OVERDRIVE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

TETRIS WORLD
GENRE : réflexion
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

THE THING
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

TONY HAWK PRO SKATER'S 3
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

TONY HAWK PRO SKATER'S 4
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

TOTAL IMMERSION RACING
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

TOUR DE FRANCE
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

TRANSWORLD SURF
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

TY LE TIGRE DE TASMANIE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 13/20

UFC TAPOUT
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

WWE RAW
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

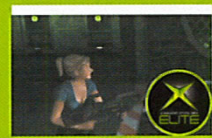
WRECKLESS
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 15/20

XPLOSIF >

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.

AMPED
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 16/20

BUFFY
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/70



COMMANDOS 2
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

CONFLICT DESERT STORM
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 16/20

DEAD OR ALIVE 3
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 16/20

ENCLAVE
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 16/20

FIFA 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

HALO
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 19/20



HUNTER : THE RECKONING
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 16/20

JET SET RADIO FUTURE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 16/20

MAX PAYNE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 16/20

MORROWIND
GENRE : RPG
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 17/20



MOTO GP
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 17/20



NFL FEVER 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

007 : OPERATION NIGHTFIRE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

MECHASSAULT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

MEDAL OF HONOR
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

NBA LIVE 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

PROJECT GOTHAM
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 16/20

RALLISPORT CHALLENGE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 16/20

SPLINTER CELL
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 18/20

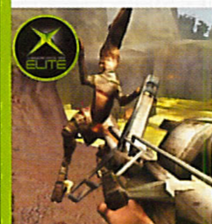


SSX TRICKY
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

TIGER WOODS 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 17/20

TIMESPLITTERS 2
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

TRANSWORLD SNOWBOARDING
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 17/20



TUROK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 17/20

UNREAL TOURNAMENT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

XECRABLE >

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

ARTIC THUNDER
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 6/20

AZURIK
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

BRUCE LEE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

CEL DAMAGE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 6/20

CIRCUS MAXIMUS
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 6/20

DAVE MIRRA 2
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 4/20

ESPN WINTER SPORTS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FILA TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FOURMIZ
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

LEGENDS OF WRESTLING
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

NEW LEGENDS
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

NICKELODEON
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

SHREK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

THE SIMPSONS
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

WTA TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

Connecté : *Splinter Cell*, dont la démo jouable est disponible sur le DVD de démos n°9, est le premier jeu Elite à être compatible Xbox Live...

REDACTEUR : JEAN-FRANCOIS MARIOTTI

EDITEUR : **METROPOLITAN** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **27 € ENVIRON**

RESIDENT EVIL

La chasse aux zombies est ouverte

Dans un laboratoire secret enfoui sous la terre, un virus s'échappe et transforme tout le personnel en hordes de zombies. Une équipe de militaire est envoyée sur les lieux, accompagnée de quelques civils au passé trouble.

LE FILM. Après un *Tomb Raider* calamiteux, il serait juste de se méfier des adaptations de jeu vidéo, surtout quand elles impliquent des héroïnes sexy et bagarreuses. Mais ce *Resident Evil* s'avère plutôt une bonne surprise, avec ses références cinéphiles aux films de genre et son absence de prétention au-delà de la série B. En fait, la première partie fait encore mieux : elle parvient à imposer un vrai style autant qu'une ambiance réellement oppressante. A l'apparition des premiers mort-vivants, on pense même au *Zombi* de George Romero. Plutôt pas mal ! Bien sûr, le film ne tarde pas ensuite à virer à la collection de gunfights et de scènes de voltige. Du conventionnel, heureusement servi par un casting de charme et une réalisation qui a le bon goût de rester humble. Le principe même d'une bonne série B.

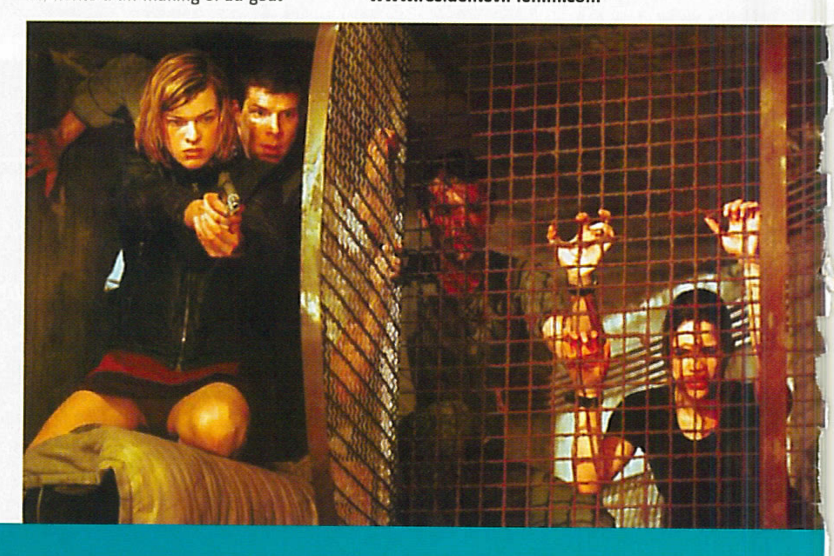
LES DVD. Après un zone 1 de grande classe, on était en droit d'attendre mieux du zone 2. La qualité demeure très correcte, mais la définition aurait pu être meilleure. On déplore également certains arrière-plans bruités. La faute aux bandes-son ? Il faut dire qu'elles se révèlent explosives, tant en VO que VF, Dolby et DTS quasiment à égalité. Elles font de ce DVD une véritable référence audio. En guise de suppléments, on hérite d'un making of au goût de featurette, de quelques documentaires techniques peu passionnants et d'un clip musical. Sans oublier le commentaire audio des comédiennes, du réalisateur et du producteur : un grand moment de bonne humeur !

SITE
www.residentevil-lefilm.com









Sequel : la fin de *Resident Evil* ne laisse aucun doute là-dessus : il y aura une suite. L'influence de Capcom, sans doute ! D'ailleurs, celle-ci est déjà en production.



EDITEUR : **FPE** - SON : **DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **27 € ENVIRON**

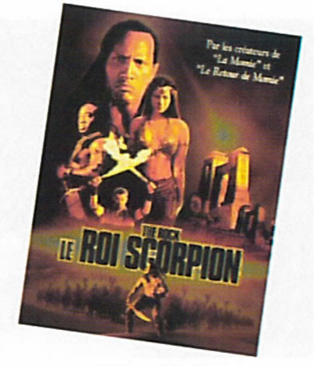
L'AGE DE GLACE

Holiday on ice

Durant l'ère glaciaire, un mammouth et un paresseux se liguent pour sauver un bébé humain d'une bande de tigres à dents de sabre.
LE FILM. La seule bande-annonce de *L'Age de Glace* ne pouvait laisser espérer un animé aussi drôle ! Certes, on est encore loin de la maturité roublarde de Pixar en matière de drôleries numériques, mais tout de même, quelle pêche ! La moitié des gags repose sur des règles burlesques de base (des chutes, essentiellement...), mais selon le bon vieux principe de répétition, ça fonctionne. A vrai dire, on retrouve parfois l'esprit qui pouvait animer les cartoons de Tex Avery. Une référence très honorable ! Techniquement, le film n'arrive pas à la cheville d'un *Monstres & Cie*, malheureusement. Il suffit de comparer la fourrure du mammouth avec celle de Sullivan pour que la différence soit flagrante. Mais peu importe ! L'esthétique demeure assez jolie, à défaut de marquer des points sur la concurrence.
LE DVD. Du numérique au numérique, on obtient décidément des DVD parfaits. L'image est resplendissante, le son clair et puissant, surtout en VO. En VF, il faudra faire avec les doublages de Vincent Cassel, Elie Seymoun et Gérard Lanvin... Côté suppléments, c'est l'avalanche de bonnes choses, avec des tas de documentaires techniques, mais aussi des scènes coupées et deux courts-métrages de grande qualité. L'un d'entre eux, Bunny, achève de classer ce DVD dans les rangs des œuvres matures plutôt que des niaiseries insipides pour enfants. A découvrir !

SITE
http://213.11.14.80/iceage/index.html





EDITEUR : **UNIVERSAL** - SON : **VF/VO DD 5.1 - VF DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **26 € ENV.**

LE ROI SCORPION

La genèse d'un héros

Dans un monde ancien, avant la construction des pyramides, un assassin, dernier survivant de son peuple, va s'attaquer à un tyran venu de l'Est.
LE FILM. A l'origine, ce film figure dans cette rubrique pour rendre hommage au héros vivant de Berreb : le catcheur The Rock. Et puis, après visionnage, il s'avère que le nanar attendu n'est rien d'autre qu'un film pop corn très comestible, sorte de *Conan le Barbare* sans la fougue épique et païenne d'un John Millius. Le sujet reprend ici un personnage esquissé dans *Le Retour de la Momie*, ce dernier s'avérant rétrospectivement bien plus insipide. Dans *Le Roi Scorpion*, l'action est bien menée, le scénario pas trop compliqué et les filles très jolies. Que demande le peuple ? Du vrai cinéma sans lobotomie, peut-être ? Tss tss...
LE DVD. Un bien joli DVD, sacrément défini, avec juste assez de compression pour qu'on puisse râler un peu en toute bonne conscience. La VO en DD 5.1 diffuse un son très clair et de bonne qualité, surpassé seulement par la VF DTS. Quant aux suppléments, ils proposent une version longue incluant des scènes coupées, en plus d'insister sur un tournage qui ne devrait pas passionner grand monde. Tout ici semble fait à la gloire de The Rock, à peu près aussi expressif que Schwarzenegger à ses débuts.

SITE
www.leroiscorpion.wanadoo.fr

Sequel (bis) : le succès du *Roi Scorpion* a motivé la production à lancer assez rapidement une suite. Ah ! La légendaire imagination des studios hollywoodiens !

EN BREF

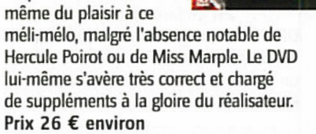
JAMES ET LA PECHE GEANTE

Après le succès de *L'Etrange Noël de M. Jack*, le producteur Tim Burton a cru bon de remettre le couvert dans un domaine nettement plus enfantin. On y perd une bonne partie du charme de son univers habituel, d'autant que Danny Elfman cède sa place de compositeur à un Randy Newman nettement moins inspiré. Le DVD lui-même manquant singulièrement de charme, en qualité comme en bonus, cet achat ne s'imposera guère.
Prix 27 € environ



GOSFORD PARK

Quand le vétéran Robert Altman (*MASH*) s'attaque au film policier à la mode britannique, on pouvait s'attendre à de sacrées audaces. Eh bien non ! Ici, hormis une intrigue qui passe un peu au second plan, on lorgne surtout du côté d'une version light de l'œuvre de James Ivory. Mais pour peu que l'on parvienne à déchiffrer les relations complexes qui lient les personnages, on prendra tout de même du plaisir à ce méli-mélo, malgré l'absence notable de Hercule Poirot ou de Miss Marple. Le DVD lui-même s'avère très correct et chargé de suppléments à la gloire du réalisateur.
Prix 26 € environ



THE MAJESTIC

Un film de plus pour stigmatiser l'ère MacCarthy aux USA ? Pourquoi pas. Mais quand le scénario vire à la bluette, avec un modèle de liberté stéréotypé qui n'est pas sans rappeler le *Truman Show*, on se dit que Carrey n'a guère de mémoire. Ici, le second degré n'est pas de rigueur. Allez, ne soyons pas trop bougons : le film se regarde tout de même, avec une bonne dose de tolérance. Le DVD ? Un peu chiche en suppléments, propose un transfert de bonne qualité.
Prix 25 € environ



EN BREF

A L'OMBRE DE LA HAINE

Un film de plus sur la bêtise crasse et le racisme dans le sud des USA ? Oui et non... Car si *A l'ombre de la haine* commence comme une tragédie âpre et sans concession, son discours finit par lorgner sur un véritable humanisme. Entre temps, on aura eu l'occasion d'admirer la plastique de Halle Barry dans une scène très chaude, mais cela valait-il un Oscar pour autant ? Probablement pas. On retiendra plutôt de ce film une véritable efficacité dans l'enchaînement de plusieurs destins, vers une fin pas si inéluctable que ça. A découvrir donc, d'autant que le DVD affiche une qualité et des suppléments fort sympathiques.
Prix 26 € environ



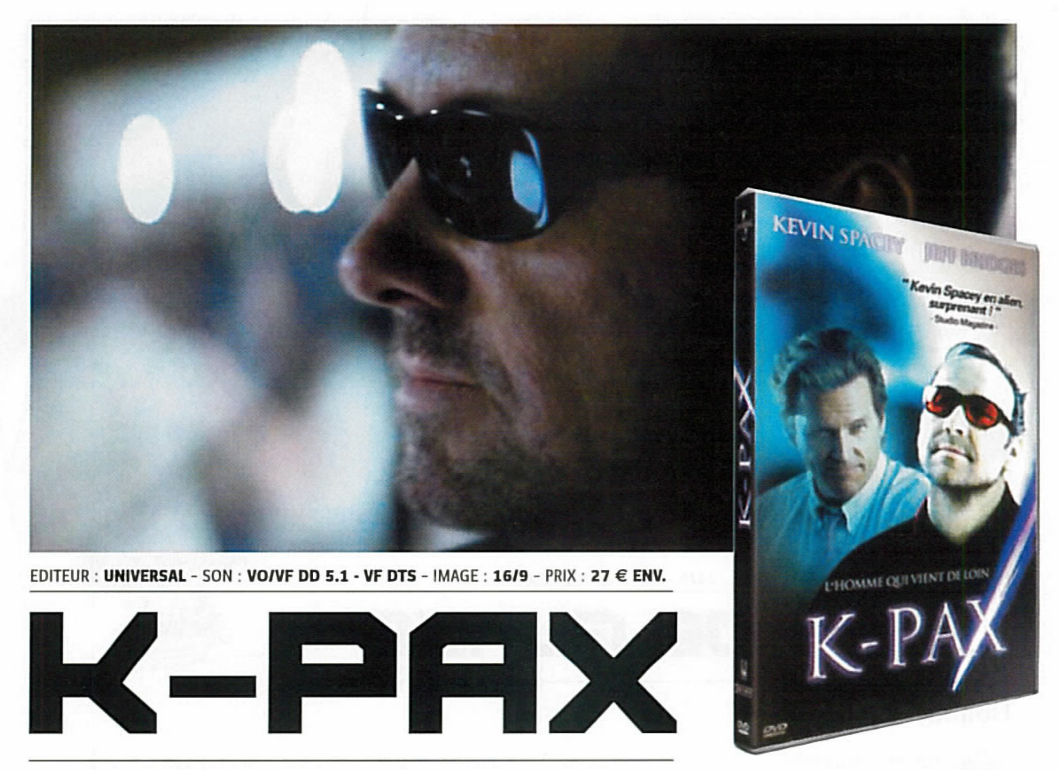
THE X-FILES : LA VERITE

En avant-première, en attendant la sortie de la toute dernière saison de la série, voici les deux épisodes ultimes, censé délivrer toute la vérité sur tous les mystères accumulés. Certes, on en apprend pas mal, après avoir fait le point sur neuf ans de conspiration. Mais toutes les zones d'ombre ne sont pas levées pour autant, Chris Carter se réservant quelques pistes pour son futur long-métrage. Décidément, la vérité demeure ailleurs...
Le DVD, malgré son origine TV, est au format 16/9 et en DD 5.1. Il propose de surcroît un court documentaire et un épisode bonus de la saison.
Prix 26 € environ



STAR TREK NEXT GENERATION – SAISON 5

Les épisodes de *Star Trek* se suivent et... se ressemblent ? Oui et non, tant cette cinquième saison creuse un ton de plus en plus adulte, avec quelques scénarios assez sombres et vraiment très bien écrits. En outre, au cours d'un double épisode, on assiste au retour de Spock, ressurgi d'entre les décennies. Pas vraiment de quoi fouetter un chat, mais pas mal de trekkies vendraient père et mère pour un spectacle pareil. Et puis, personne n'a jamais porté les oreilles en pointes aussi bien que Leonard Nimoy !
Prix 100 € environ



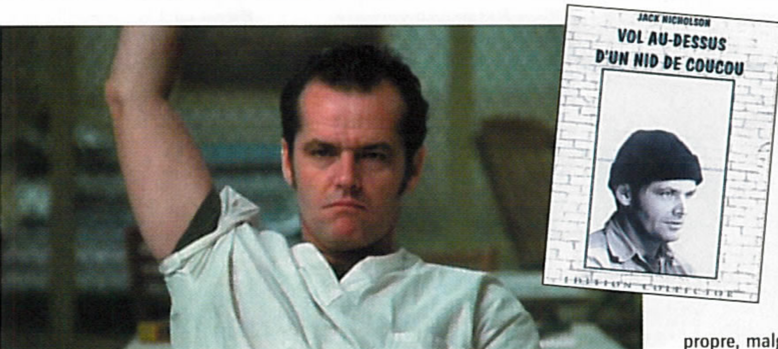
EDITEUR : **UNIVERSAL** - SON : **VO/VF DD 5.1 - VF DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **27 € ENV.**

K-PAX

Kevin, téléphone maison !

Un mystérieux patient d'un hôpital psychiatrique, Prot, prétend appartenir à une race de visiteurs aliens venus de la planète K-Pax. Un psychiatre va mener l'enquête sur ce fascinant personnage.
LE FILM. Vrai ou faux film de genre ? *K-Pax* ne tranche jamais vraiment, préférant jouer tout à la fois sur la corde de la SF et du mélodrame. Là où d'autres auraient lourdement imposé les mêmes vieux poncifs hollywoodiens, le casting du film se révèle exemplaire. Fier de quelques personnages les plus marquants de ces dernières années, Kevin Spacey ne dénote jamais en prétendu extra-terrestre. Quant à Jeff Bridges, trop rare sur les écrans, il campe un psychiatre sceptique à mille lieux de son personnage de visiteur des étoiles dans *Starman*. La roue tourne !
LE DVD. Une image de fort belle facture, bien définie et lumineuse. Le son, même s'il demeure assez discret, fait preuve d'une spatialisation très envoûtante, particulièrement en DTS. Malheureusement, on préférera quand même la VO Dolby : avec de pareils acteurs, opter pour le doublage serait bien dommage. Les bonus, du making of au commentaire audio en passant par la fin alternative, se révèlent bien utiles pour dissiper un peu du mystère du film.

SITE
www.k-paxlefilm.com



EDITEUR : **WARNER** - SON : **VO DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENVIRON**

VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOU

Un grand classique à redécouvrir absolument

Pour échapper à la prison, un délinquant se fait passer pour fou et interner dans un hôpital psychiatrique. Son intrusion dans cet univers très structuré va faire l'effet d'une bombe.
LE FILM. Il est des films qu'on a déjà vus maintes et maintes fois à la TV. Trop, peut-être. *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, par exemple : loin de ne fournir à Jack Nicholson qu'une occasion de plus de jouer au dingue, ce chef-d'œuvre de Milos Forman redevient, en DVD, l'ode à la liberté qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être. On avait perdu de vue l'élan lyrique, presque naïf, qui anime tout le récit jusqu'à une fin paroxystique ? Heureusement, la musique superbe, l'interprétation impeccable et le scénario écrit de main de maître trouvent une nouvelle jeunesse sur support numérique. La preuve, une fois de plus, que nos galettes argentées conviennent autant aux explosions des blockbusters qu'aux grands classiques.
LE DVD. Un DVD fort correct pour un film qui n'est plus de première jeunesse. 27 ans, tout de même ! Une image propre, malgré une définition perfectible, et un son en VO remixé en 5.1. Pour la VF, d'excellente qualité, il faudra malheureusement se contenter d'un mono d'origine. Mais, après tout, le film n'offre guère de moments spectaculaires, et seule la musique enveloppante de la fin et certains effets d'ambiance profiteront des surrounds. En matière de suppléments, le making of d'une heure et les scènes coupées devraient ravir les cinéphiles.
Plus dommageable, l'absence de sous-titrages pour accompagner le commentaire audio. Quand on sait que Nicholson y a participé, il y a de quoi rager !

SITE
www.warnerbros.fr

Rédac : nous aussi, nous avons notre alien de *K-Pax* : il a toujours le regard lointain, les choses les plus simples lui paraissent à la fois fascinantes et distantes... Sacré Cyrille !

EDITEUR : **PATHE** - SON : **VF DD 5.1 - DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **26 € ENVIRON**

NID DE GUEPES

L'art du pillage en règle

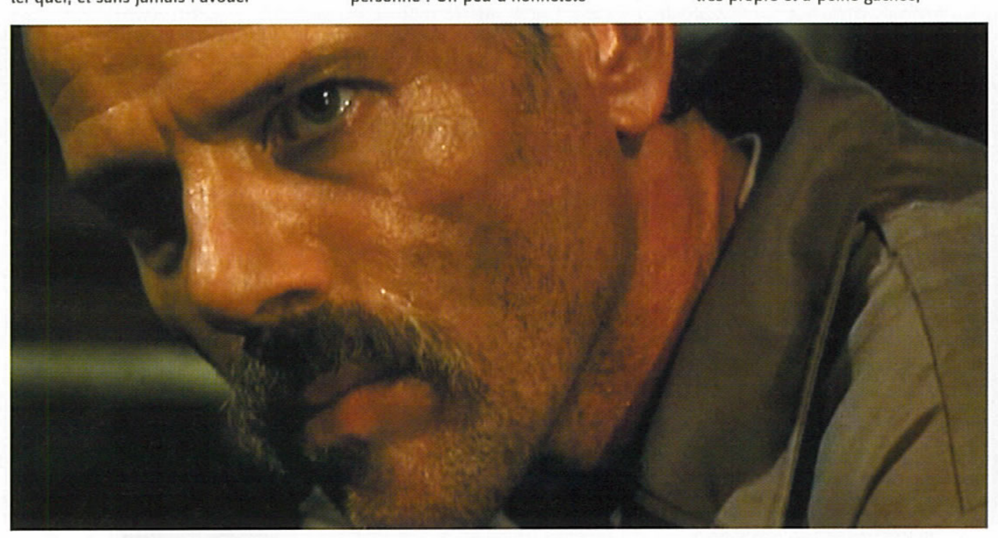
Dans la banlieue de Strasbourg, le convoiement d'un important prisonnier est attaqué par la mafia albanaise et est contraint de se réfugier dans un entrepôt. Commence alors un siège long, violent et éprouvant.

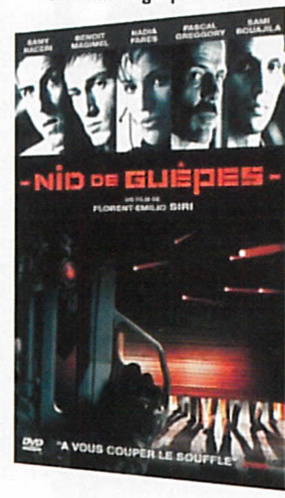
LE FILM. Drôle de film, que ce *Nid de guêpes*. Dans un paysage cinématographique français de moins en moins complexé, pour le meilleur et pour le pire, il fait même plutôt plaisir à voir. Mais encore faut-il se débarrasser de son principal problème : tel quel, et sans jamais l'avouer réellement, il est la copie conforme d'*Assaut*, un des premiers films de John Carpenter. Non seulement Florent-Emilio Siri s'inspire de sa trame et de son ambiance, mais il récupère aussi des scènes entières, voire des amorces de dialogue ! Même les règles de la peur selon maître Carpenter sont respectées à la lettre, avec ce traitement si particulier des *bad guys*, apparentés ici à des ombres à peine humaines et sans visage. Alors Siri a beau noyer son inspiration directe sous des tonnes de références cinéphiles, il ne trompe personne ! Un peu d'honnêteté n'aurait pas nui à l'entreprise, mais doit-on reléguer le film aux oubliettes pour autant ? Non, car la leçon a servi et le spectacle s'avère tout à fait efficace. Un thriller français traité avec sérieux et rigueur, c'est déjà rare. Quand en plus il se permet d'afficher un casting correct, c'est Byzance ! Certes, tout le monde n'est pas à sa place, ici. Benoît Magimel, par exemple, peu crédible en voyou de banlieue. En revanche, Sami *« Taxi »* Naceri n'est pas aussi mauvais qu'à l'ordinaire. Peut-être à cause de la rareté des dialogues ? En définitive, ce sont Nadia Farès et surtout Pascal Gregory qui remportent le pompon, avec pour ce dernier un rôle et une gueule digne de Sergio Leone. Une sacrée composition !

LE DVD. Visiblement, Pathé mise gros sur ce double DVD d'envergure. La galette principale d'abord, avec un film à l'image correctement définie, très propre et à peine gâchée, à l'occasion, par des plans trop bruités. Mais dans l'ensemble, les couleurs sont superbes et les noirs profonds, bien que l'ensemble demeure un peu sombre. Les bandes-son DD et DTS se disputent le podium, avec un léger avantage à la seconde, un peu plus claire et dynamique. Gare au volume, ce film fait partie de ceux que vos voisins ne vont pas apprécier ! Du côté des suppléments, il y a largement de quoi satisfaire la curiosité. Un making of d'une heure et un documentaire exhaustif d'une heure trente, c'est presque trop pour un film pareil ! Surtout quand on y ajoute un commentaire audio du réalisateur et des interviews des acteurs. Bref, la redite n'est pas rare, et mieux vaut se contenter de picorer çà et là plutôt que d'enchaîner le tout. A noter qu'une bonne partie des suppléments, scènes inédites incluses, sont commentés par Florent-Emilio Siri.



SITE
www.niddeguepes.com



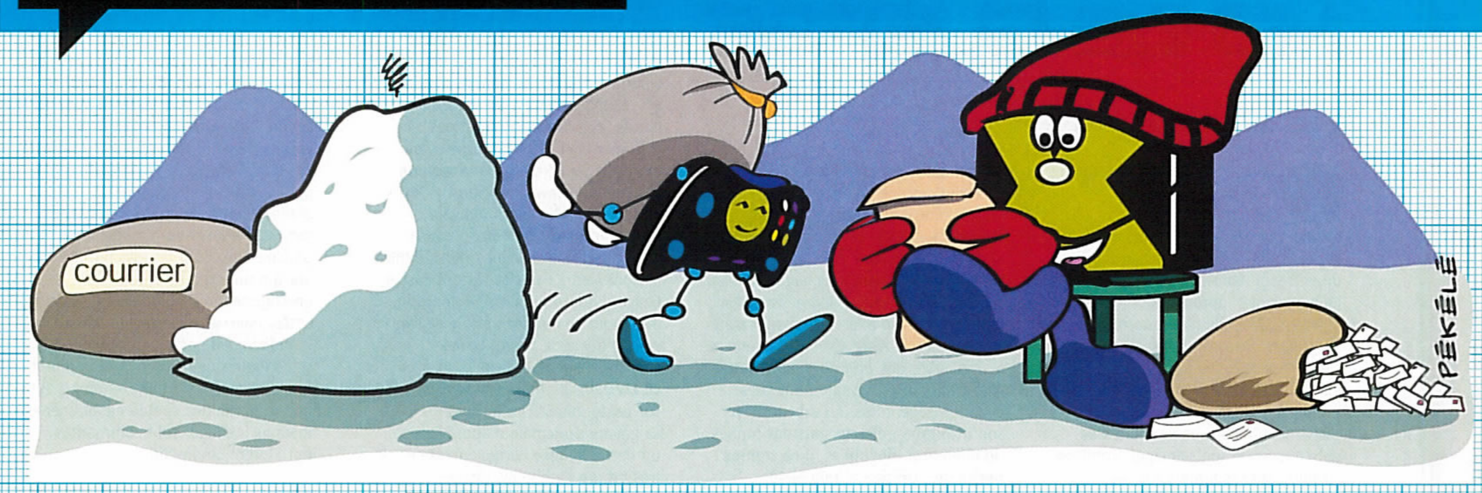


LES AUTRES SORTIES DU MOIS

TITRE	ÉDITEUR	AVIS
Allumeuses	GCTHV	L'équivalent de *DOA Beach Volley* au cinéma ? En quelque sorte...
Bloodsport	Warner	Le seul, le vrai *Bloodsport*, avec l'inimitable JCVD, notre idole. Ah ! C'était le bon temps ! Euh, en fait, non...
Farinelli	Opening	Vu maintes fois à la TV. On espère d'autant plus un DVD de qualité pour le réhabiliter.
Hollywood Ending	Studio Canal	Un Woody Allen drôle, et une sacrée caricature du milieu du cinéma.
Irréversible	Studio Canal	Le film scandale du cinéaste français le plus doué du moment. A ne pas mettre entre toutes les mains.
John Q	Metropolitan	Un joli film plein de sentiments et de bonnes intentions. Sortez les mouchoirs !
Lagaan	GCTHV	Les films indiens de Bollywood arrivent ! Allergiques aux comédies musicales, fuyez !
L'Auberge Espagnole	Studio Canal	Ah ! Les années d'étudiant à l'étranger... Tout un programme joliment résumé par Cédric Klapisch.
La Reine des Damnés	Warner	La suite d'*Entretien avec un Vampire*. Mais entre temps, le casting a sacrément changé. On vous en reparle.
L'Ultime Souper	Universal	Une comédie noire. Une fois de plus, la présence de Cameron Diaz y fait beaucoup...
Mission Kashmir	GCTHV	Un autre arrivage de Bollywood, précédé d'une sacrée réputation. Laissez vos a priori aux vestiaires...
Poetic Justice	GCTHV	Une poétesse qui s'appelle Justice ? Janet Jackson qui joue comme un lampadaire ? Fuyez !
Scooby Doo	Warner	D'abord, le coupable, c'est jamais que le gardien du parc d'attractions. Pas besoin d'un faire tout une histoire !
Une virée en enfer	FPE	Un road movie qui promet d'être sacrément stressant. On vous en reparle.

John Carpenter : *Assaut* existe déjà en DVD zone 2. Malheureusement, il s'agit d'une des pires galettes (à peine) numériques qui soient sortis ces derniers temps. Quel gâchis !

XPRIMEZ-VOUS





Ici, à l'*Officiel Xbox*, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit et on tient compte de vos remarques. Evitez le téléphone SVP, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si. Essayez, vous verrez :

Par e-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Par lettre : *Le Magazine Officiel Xbox* - Courrier - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 - Levallois-Perret

EN BREF

Que risque-t-on à modifier sa Xbox ?
Outre le fait que l'on annule sa garantie, que l'on ne puisse plus jouer au Live, si c'est pour utiliser des jeux copiés c'est surtout complètement illégal !

Un jeu de rugby Xbox est-il prévu ?
Malheureusement non.

Comment fait-on tenir Sam entre deux murs ?
En appuyant deux fois sur saut mais ça ne marche que si les murs ne sont pas trop éloignés (logique non ?).

Comment activer le contrôle parental (pour empêcher ma grande sœur de jouer à la Xbox) ?
Ce contrôle n'existe pas en Europe. Débarrasse-toi de ta grande sœur en nous l'envoyant par la poste.

Ma Xbox plante de temps en temps. Elle s'arrête en grésillant. Surchauffe-t-elle ou alors c'est peut-être parce qu'elle s'appelle Dormeur ?
Fais plutôt jouer la garantie...

***K2000* est-il prévue sur Xbox ?**
Non, et pour y avoir joué sur PC : c'est tant mieux !

PETIT BEST OF DE VOS MEILLEURES LETTRES

BRUCE LEE

Bonjour !
En relisant un ancien numéro du MOX, je suis tombé sur les tests de *Bruce Lee*, *Dave Mirra* et Cie (le clan des 4/20). Comment faites-vous pour que les éditeurs ne vous collent pas de procès tant la critique peut parfois être insultante ! Dans un jeu, il y a toujours un minimum d'idée. Par ailleurs, ils aiment leurs jeux comme leurs propres enfants et en quelques lignes, vous massacrez des mois de travail. N'avez-vous pas honte ? D'accord, ça fait rire les lecteurs... En lisant les tests j'ai éclaté de rire, mais j'ai aussi pleuré pour les développeurs ! Comment pouvez-vous faire ça ?

Progamer

C'est notre métier. Les développeurs font des jeux, nous, on les teste pour vous dire ce qu'ils valent. Quand les jeux sont bons on vous le dit, quand ce n'est pas le cas, on vous prévient. Même derrière un soft très mauvais, il y a un minimum de travail. C'est pourquoi nous n'insultons jamais personne et respectons même toujours les équipes. Nous n'aimons pas être déçus, d'autant que nous aussi, on achète des jeux. Mais rien ne t'empêche, toi, d'acheter Bruce Lee *ou* Dave Mirra *:-)*

HALO 2

Bonjour
Vous nous avez montré les nouvelles armes humaines notamment le fusil d'assaut, qui m'a particulièrement déçu. Ce qui me gêne c'est son design, surtout l'affût. Pouvez-vous demander à l'équipe de Bungie d'y remédier, ce serait une bonne chose, même si d'autre ne sont pas du même avis que moi.

Bob

J'adore ta façon d'exiger les choses...



LETTRE DU MOIS : RECLAMATION



Récent acheteur de la Xbox, j'ai dû débourser près de 300 euros pour l'acquérir, alors que deux semaines plus tard 249 euros auraient suffi. Dès lors, le sentiment d'avoir été lésé et trahi est légitime. De par votre statut de magazine officiel, vous avez une part de responsabilité dans cette affaire. C'est après vous avoir lu que j'ai acquis la boîte noire. Il m'a été dommageable comme pour de nombreux autres que la baisse de prix prochainement effective n'y ait pas été dévoilée. Je ne vous accuse pas de faire de la rétention d'information, mais le préjudice dans mon cas, se porte à 50 euros, somme conséquente pour un jeune. Je fais appel à votre bienveillance en vous proposant un compromis m'apparaissant comme honnête : si 5 de vos magazines m'étaient offerts, je considérais le problème comme étant clos. La rancœur est un sentiment tenace que seuls certains actes particuliers peuvent effacer. Mais chose plus importante, il en va de ma vision du monde. Encore jeune et comme la plupart d'entre nous, quelque peu désabusé, ma confiance en la nature humaine est fragile et une nouvelle injustice contribuerait à me faire basculer du côté obscur. D'un seul homme il peut dépendre beaucoup de choses et il n'est donné à personne de connaître l'avenir... Si dans son ensemble ce courrier peut prêter à sourire par l'exagération le caractérisant, ma requête me semble néanmoins sérieuse et justifiée.

K. Menad

Dommage, vraiment, mais nous avons dû couper les 3/4 de cette lettre. Désolé...

Merci : pour vos lettres, notamment à Alex de Marseille (sans ton adresse je ne peux répondre), du corps de sapeurs-pompiers de Barbentane, à Julien Geay (fais ce que tu veux mais fais des études)...

DEMOS LIVE

Hello !
Avec l'arrivée du Xbox Live, aura-t-on droit à des démos jouables en ligne dans votre mag ?
Ronan Berthelot

On y travaille avec l'Officiel Xbox anglais (qui fait les DVD pour tous les Officiels Xbox européens). En ce moment, ils tentent de mettre des sauvegardes de jeux avec le magazine.

LA GROSSE

Salut Cyrille.
Jusqu'à quand peut-on se procurer la manette type USA (la grosse). J'ai entendu dire qu'en mars 2003, on ne pourrait plus la trouver. Il n'y aura plus que des contrôleurs S. Or moi, je préfère la grosse (non, non, je ne suis pas fou !).
Johann Lefèvre

Bienvenue au club camarade ! Nous aussi on préfère cette manette... Il va falloir faire des stocks, crois-moi. Mais même si nous sommes minoritaires dans ce combat, en occasion, on devrait continuer à en trouver.

BUFFY EN VO

***Buffy* est en effet très bien foutu (le jeu, la fille aussi). Le problème est qu'il est totalement en anglais ! C'est inscrit au dos de la boîte en tous petits caractères. Je peux me tromper, mais je pense qu'à aucun moment ce détail a été évoqué dans le test officiel, et c'est regrettable. Je suis déçu car je tiens souvent compte de votre jugement pour acheter un jeu à 69 €.**
Valéry Pisani

Nous avons fait confiance à l'éditeur qui nous a assuré que la version en question serait sous-titrée en français. Nous avons été aussi déçus que toi.

XBOX 2

Bonjour. Sur le Net, il y a des infos sur les Xbox 2, PS3... Qui sera la plus puissante ? Allez-vous faire un dossier là-dessus ?
Martin

On entre dans la guerre des rumeurs, les constructeurs préférant te dire « attention on prépare une bombe, réfléchis bien à ce que tu vas acheter ». A ce jeu-là, quand on revient en arrière, ces annonces font sourire (non je ne balancerai pas). On peut faire dire ce que l'on veut à une rumeur. On parlera de la Xbox 2 quand ce sera le moment. N'oublie pas que la Xbox est sortie, il y a à peine un an !

PIGES

Que faut-il faire pour devenir testeur de jeux ? J'ai remarqué que certains testeurs du MOX travaillent aussi pour d'autres magazines : comment trouvent-ils assez de temps pour cela ?
Fediakov



Tout est dans le physique. Allez, sans rire, je vais résumer en quelques points. Pour être pigiste, il faut connaître les jeux, savoir écrire (vite et bien), être sympa et avoir de la chance car les places sont rares. Mais il ne faut jamais négliger ses études car on ne fait pas de vieux os dans ce métier. Pour nos testeurs, certains n'écrivent que quelques articles dans l'Officiel. Ils peuvent donc travailler dans d'autres publications.

VISIONNAIRE ?

Bonjour,
Il y a une dizaine d'années (eh oui), mes amis me prenaient pour un fou lorsque je commençais à fantasmer sur une console de jeu Microsoft avec un disque dur. Bien évidemment, j'ai été l'un des premiers à commander cette chère console afin de pouvoir l'utiliser le jour de sa sortie. Je suis également un fidèle lecteur de votre magazine. Aujourd'hui (mais depuis longtemps dans ma petite tête), je rêve d'un simulateur de vol digne de ce nom. Un jeu pour lequel deux mois d'entraînement seraient nécessaires avant de pouvoir voler. Qu'en pensez-vous ? Pouvons nous espérer un jour la sortie d'un vrai simulateur de vol sur notre belle console ?
Laurent RICHARD

Microsoft est le leader quasi incontesté de la simulation de vol avec son Flight Simulator, *que l'on retrouve parfois dans des écoles de pilotage. Mais c'est sur PC. Sur console, en dehors de* Crimson Skies, *je ne les vois pas lancer ce genre de « jeu » pour la bonne raison qu'avec un pad, tu n'as pas assez de commandes pour « piloter » un avion...*

PROBLEME DE CHAT

Depuis hier, j'ai un chaton chez moi. Et quand je joue à la Xbox, il court, joue et mordille les fils qui relient la console au pad. Est-ce dangereux (pour les fils bien sûr !) ?
Arnaud Ngassiki

Si les fils sont coupés, tu risques d'avoir du mal à te servir de ton pad. Il existe, chez Big Ben un pad sans fil. Sinon pour ton chaton, même si les fils véhiculent un peu d'électricité, il ne risque rien. Dis-lui de laisser ceux de ton halogène tranquille par contre...



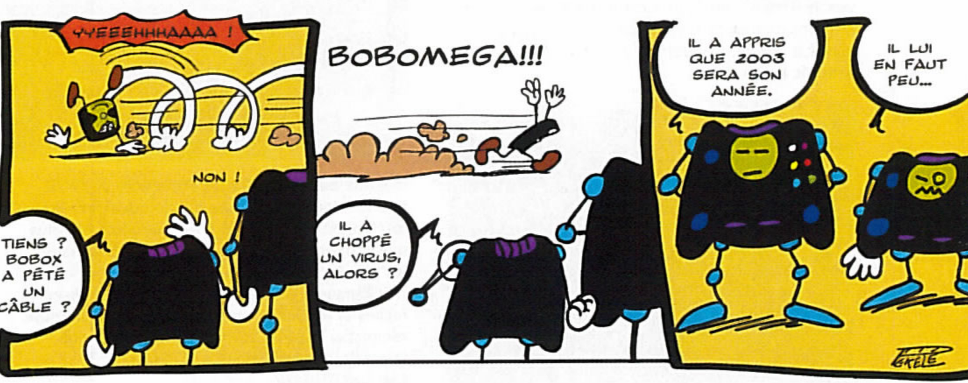
LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !



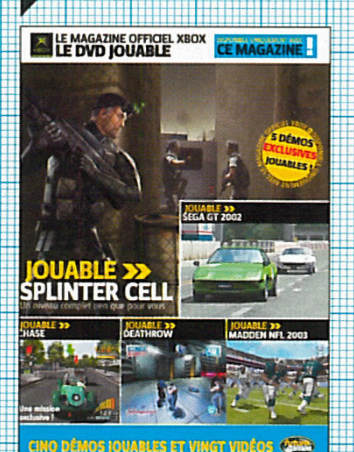






Et aussi : Akārax (il n'y a pas de piles dans la Xbox, c'est pour ça), Cerbère (de Cassoulet City), et tous ceux dont je lis les lettres tous les jours, promis !

CONCOURS





Résultats du concours SEGA GT 2002

Un nombre assez exceptionnel de participants pour des temps tellement proches que certains scores m'ont paru suspects. Compte tenu de la vitesse des véhicules et de la longueur du tracé, il y a en effet quelques impossibilités... Merci à tous ceux qui respectent la règle du jeu en tout cas.

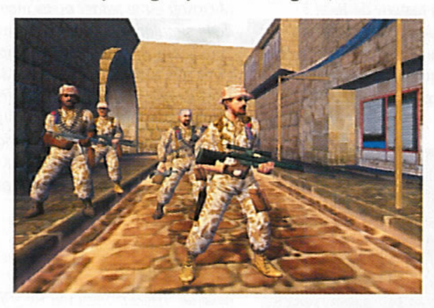
01'30'210	Alexandre Daudet
1'32'837	Yoann Dexet
1'33'548	Sullivan-LittleMulot
1'34'197	Kevin Vieux-Doria
1'34'274	Erik di Marco
1'34'274	Darsh
1'34'313	Fabrice Bosca
1'34'797	Olivier Desrues
1'34'934	Etbertrand
1'35'377	Morgan Rio
1'35'398	Patrick Françoys
1'35'483	Pierre-André Viguier
1'35'592	Remi57
1'35'872	D.
1'36'515	Vien-Vi Tran
1'37'120	Mokozai
1'37'612	Chodart
1'37'865	Cherfred
1'38'214	Pezantinesque Y.

TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Ecrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

CONFLICT DESERT STORM

Il fait plus de 40 degrés et je dois libérer Foley, mon sniper. Je dois me faufiler, faire preuve de ruse et mettre mes ennemis hors circuit sans donner l'alerte... Trop tard ! Tant pis pour eux ! Je troque mon silencieux pour un AK-47 pris à l'ennemi et je sulfate : *« Me voilà Paul, j'arrive... »* En Solo, le jeu est prenant et permet de mettre en avant le côté tactique. En Multijoueur, c'est le pied, l'idéal est que le groupe soit homogène, sinon



on passe son temps à aller sauver l'autre blaireau qui s'est encore fait truffer de plomb ! Bémol : avoir la possibilité en mode Deux joueurs de faire deux équipes vraiment distinctes (perso, armement, aptitude), un mode avec des bots qui aurait pu donner un second souffle et une longue vie au jeu. Ceci étant, *CDS* est un jeu à posséder et qui vous laissera un goût de sable dans la bouche !
Note 16/20
Pascal Jezequel

CIRCUS MAXIMUS

Les fans de péplum l'attendaient impatiemment... Et finalement rien, ou du moins pas grand-chose côté qualité. Certes, le jeu est original, mais les graphismes sont, n'ayons pas peur des mots, pourris, et l'animation (celle des chevaux notamment), exécrable. Avec tous ces défauts, c'est en traînant des pieds que je l'ai inséré dans ma belle boîte noire... Et c'est avec surprise que je me suis pris au jeu : en effet, la maniabilité quasi immédiate permet un Multijoueur plutôt fun qui, soyons honnêtes, ne servira que de bouche-trou entre deux parties de *Halo*. On déplorera un mode Solo sans réel intérêt. Alors, pouce levé à condition d'avoir 70 euros de trop dans sa tirelire et de ne pas avoir rejoué à une claque graphique comme DOA3...
Ludovic Lyton



SEGA GT 2002

Après une vidéo d'intro nous faisant visiter le cœur d'une sportive, quatre modes de jeux nous sont proposés. A part les Time Attack et Single race, on nous propose le mode Carrière dans lequel l'argent sera notre seul souci. Chez le concessionnaire, on retrouve toutes les voitures de série mais également des *concept cars* comme la nouvelle Ford G. Une fois la voiture acquise, on passe chez le garagiste pour l'améliorer, car avec turbo, c'est mieux. Après avoir terminé le mode Carrière, retracez l'histoire du monde automobile dans le mode Chronicle. Le challenge sera de conserver sa voiture alors que les adversaires en auront une d'époque. Techniquement parlant, le jeu s'avère très correct et procure une bonne sensation de vitesse. Les vibrations sont très bien gérées.
Aldaud



COLIN MCRAE 3

Quelle déception par rapport à la version 2 ! Obligation de disputer le championnat sur une Focus, pas de possibilités de réglages précis du véhicule, et surtout il m'arrive très souvent de « gueuler » après le copilote car ses notes sont tardives, notamment par manque de visibilité ! J'ai très envie d'ouvrir la porte et de le faire descendre en marche... De plus, la durée de vie de ce jeu est extrêmement légère. En moins de quatre heures, j'ai terminé premier sur les trois saisons... J'ai recommencé le jeu une nouvelle fois en attendant



la sortie de SEGA G 2002 ! Votre note de 14/20 donnée dans votre magazine de novembre est totalement justifiée. J'aurais moi-même été plus méchant en donnant un petit 12/20 ! Les étapes les plus techniques (si l'on peut dire) sont celles de l'Espagne. Les Japonaises sont plutôt assez faciles et les Suédoises sont très drôles (en toute modestie) et très faciles. Un zéro pointé pour le copilote qui n'est pas à la hauteur !
Laurent Richard

Please : merci de penser à joindre votre temps avec votre courrier ou votre mail. Et surtout, écrivez un mot, ça fait toujours plaisir...





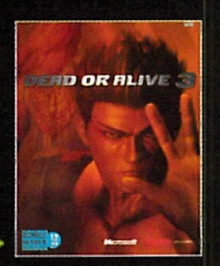


LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.



Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas… vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.





www.xbox.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™*

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Rendez-vous à l'écran des options et choisissez Cheat Codes. Puis saisissez les codes suivants. S'ils sont valides, vous entendrez Tiger Woods dire « oh yeah ».

SUNDAY : Super Tiger Woods
IAM#1 : Cedric « Ace » Andrews
ORANGES : Stuart Appleby
NOTABLY : Notah BeGay III
CALCULATE : Mark Calavecchia
SINK : Stewart Cink
GODFATHER : Dominic « The Don » Donatello
XON : Brad Faxon
THESWING : Jim Furyk
BANDPANTS : Charles Howell III
JUSTINTIME : Justin Leonard
SOLITARY1 : Solita Lopez
MCRUFF : Hamish « Mulligan » Mc Gregor
VALENTINE : Val « Sunshine » Summers
COWGIRL : Kellie Newman
TB : Mark Omeara
VJSING : Vijay Singh
SS : Steve Stricker
2TON : Takeharu « Tsunami » Moto
YOYOYO : Melvin « Yosh » Tanigawa
TYNO : Ty Tryon
SUPERSTAR : Josey « Superstar » Scott
ALLTW3 : tous les golfeurs
14COURSES : tous les parcours

Assurez-vous que vous possédez sur votre disque dur ou sur une carte mémoire une sauvegarde de n'importe quel jeu Electronic Arts pour gagner des dollars supplémentaires.

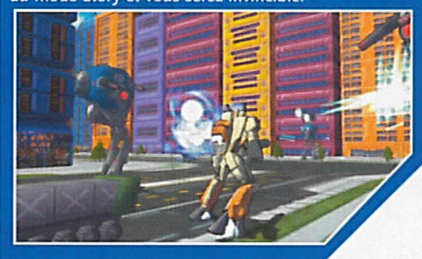


ROBOTECH BATTLECRY

Rendez-vous à l'écran où vous sont proposés les différents modes. Puis, en maintenant les **gâchettes L** et **R** enfoncées, faites **Gauche, Haut, Bas, A, Droite, B, Start**. Un nouvel écran apparaîtra où vous pourrez entrer les codes suivants. Vous entendrez un voix de confirmation et un message vous donnant l'intitulé du cheat.

SUPERMECH : vous êtes invincible.
WHERESMAX : vous obtenez tous les Varitechs et récompenses disponibles.
WEWILLWIN : vous débloquez toutes les missions.
MULTIMAYHEM : vous débloquez toutes les missions multijoueurs.
SPACEFOLD : vous obtenez un rechargement de pod artilleur plus rapide.
MARSBASE : vous obtenez un rechargement de missiles plus rapide.
MIRIYA : vous obtenez un rechargement d'armes plus rapide.
BACKSTABBER : vous avez des coups mortels.
SNIPER : vous obtenez le coup mortel en mode Tireur d'élite.
MISSMACROSS : vous obtenez tous les modèles de Varitechs.
CLEAR : tous les codes entrés deviennent inactifs.

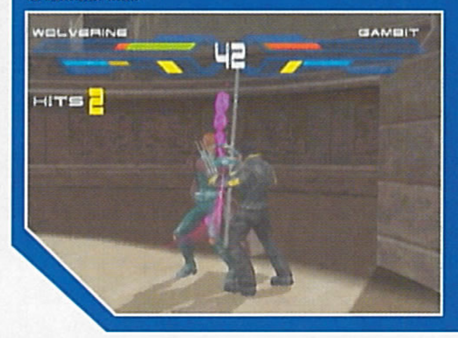
Voici une autre manière d'être invincible : Commencez par aller à l'entraînement et choisissez l'entraînement du mode Fighter. Puis, détruisez deux cibles et mettez fin à l'entraînement. Enfin, retournez au mode Story et vous serez invincible.



X-MEN : NEXT DIMENSION

A l'écran du menu principal, tout en maintenant la **gâchette L** enfoncée, faites **Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, B**. Ce code vous permet de débloquer tous les personnages cachés, tous les stages et tous les costumes. Sinon, voici la marche à suivre pour obtenir ces bonus à la loyale.

Bastion : terminer le jeu en mode Story avec Magneto sans perdre une seule fois pour affronter Bastion. Si vous le battez, il devient jouable.
Bishop : terminer le jeu en mode Arcade avec Gambit.
Blob : terminer le jeu en mode Arcade avec Bishop.
Psylocke : terminer le jeu en mode Arcade avec Betsy.
Dark Phoenix : terminer le jeu en mode Arcade avec Phoenix.
Sentinel A : terminer le jeu en mode Arcade avec Cyclops.
Sentinel B : gagner 20 combats en mode Survival.
Pyro : terminer le mode Arcade avec Dark Phoenix.
Deuxième costume : terminer le jeu en mode Story avec tous les personnages.
Troisième costume : finir le jeu en mode Arcade au niveau expert avec chaque personnage dont vous voulez obtenir le costume.
Quatrième costume : gagner 30 combats en mode Survival.
Bar, restaurant et alleys : gagner 40 combats avec Pyro en mode Survival.
Il y a trois fins possibles :
Fin normale : battez Bastion avec Magneto.
Fin alternative : perdez le combat contre Bastion. Vous n'aurez plus qu'à battre Bastion avec Phoenix.
Fin secrète : faites un perfect avec Phoenix dans le combat final.



TY, LE TIGRE DE TASMANIE

Voici quelques tips fort utiles à notre sympathique félin. Entrez les combinaisons suivantes pendant la partie :
Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, B, X, X, B, R, R : vous saurez où se trouvent tous les objets du jeu. Une ligne montant vers le ciel apparaîtra au-dessus de chacun d'eux.
Blanc, Noir, Blanc Noir, Y, Y, X, X, Y, X : vous obtiendrez l'Aquarang, le Flamerang, le Cryorang, le Zappyrang et la capacité de nager et de planer.
Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, Y, X, Y, X : vous obtiendrez le Zoomrang, le Multirang et l'Infrarang.
Compléter le jeu à 100% pour débloquer un niveau supplémentaire et une cinématique.





LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Pendant le jeu, ne touchez pas à votre pad pendant quelques secondes, puis tapez rapidement les combinaisons suivantes. Un message vous confirmera la nature du code.

Y, B, A, B, Y, X : Frodo pourra utiliser de façon illimitée l'anneau.
X, B, Y, A, X, B : vous disposerez de munitions infinies.
Y, A, X, B, A, Y : votre personnage bénéficiera de vies infinies.



■ **Scandale :** pourquoi Fred Durst est-il présent dans le *WWE Raw* alors que Maven n'apparaît pas ?



STREET HOOPS

Tous ces codes sont à entrer sous l'option CHEATS dans le GAME SETTINGS.

Blanc, Y, Noir, Y : procurera un puissance accrue de votre équipe.
Y, Y, Noir, Blanc : vos blocks seront plus efficaces.
R, X, X, X, R, Noir, Y, Blanc : vous volerez plus facilement le ballon à l'adversaire.
Nouvelles tenues : les codes ne sont pas cumulables, seuls le dernier code entré fonctionnera. Ils ne sont pas valables dans le mode Quick start. Pour accéder aux costumes, rendez-vous dans la boutique Footaction USA et sélectionnez n'importe quelle tenue. Ressortez-en et commencez votre match.
R, Noir, R, L, Y, X, R, L : vos joueurs porteront les tenues Brick City. En fait une tenue normale avec un dessin d'usine sur le devant.
X, L, X, Y : costumes de clown pour votre équipe.
Y, Blanc, Blanc, R : votre équipe portera des vêtements de cow-boy.
Y, Noir, Blanc, Noir, Blanc, L, Noir : les joueurs arboreront la panoplie du King Elvis.
Y, Y, X, L : Tenue de moine shaolin pour votre équipe.
Blanc, Noir, Blanc, Noir : Tout le monde en père Noël.
R, X, Y, Noir : vos joueurs porteront des costumes de proxénètes américains des années 70.
Noir, Noir, Y, X : tenue de soirée pour vos joueurs.

Nouveaux ballons :
Y, Blanc, X, Blanc : vous jouerez avec un ballon à bandes bleues, blanches et rouges.
Blanc, Blanc, Y, Noir : votre ballon sera complètement noir.
R, X, X, L : pour revenir à un ballon normal.



ROCKY

Pour entrez les codes suivants, maintenez la **gâchette R** enfoncée à l'écran du menu principal. Les directions se font avec la **croix multidirectionnelle**.

Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, L : la puissance des poings est doublée.
Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, L : votre vitesse de frappe est multipliée par deux.
Droite, Bas, Haut, Gauche, Haut, L : toutes les arènes et tous les boxers, sauf Mickey et Rocky Statue, sont débloqués.
Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, L : débloque Rocky Statue.
Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, L : débloque Mickey.
Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, L : stats maximum en mode Tournoi et Exhibition.
Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, L : stats maximum en mode Scénario.
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, L : ce code fonctionne dans le mode Scénario uniquement. Appuyez simultanément sur les **boutons Blanc et Noir** pendant un match pour le gagner automatiquement.





JEDI OUTCAST

Allez dans le menu AUTRES et sélectionnez CHEATS. Puis entrez les mots suivants :

PEEPS : débloque les personnages qui suivent dans le mode Multijoueur : prisonnier, Luke Skywakler, un entraîneur jedi, une sentinelle de Bespin, Lando Calrissian, Ugnaught, Desann, Tavion, un shadow trooper, Galak Fyyar, Reel Baruk, Chiss, un ouvrier impérial, un pilote de tie et un swamp trooper.
CHERRY : débloque tous les niveaux du jeu en mode Solo.
FLICKY : donne accès à toutes les vidéos du jeu.



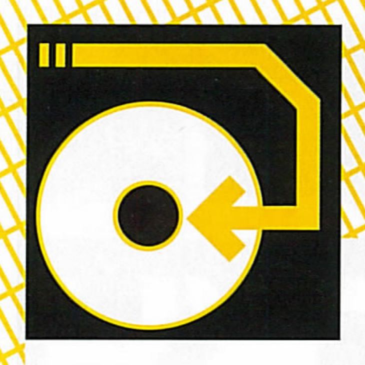
WWE RAW

Pour voir les vidéos d'introduction des catcheurs en plein écran, appuyez sur **X** quand ils se dirigent vers le ring.
Pour obtenir des objets appartenant à d'autres catcheurs, faites une interférence **(bouton Y)** pendant leur entrée et ramassez l'objet qu'ils auront laissé tomber.

Voici maintenant les moyens de débloquer les personnages cachés :
Vince McMahon : remportez la ceinture du championnat WWF (WWF Champ).
Stephanie McMahon-Helmsley : remportez la ceinture du championnat féminin (Women's).
Shane McMahon : remportez le titre Hardcore.
Fred Durst (de Limp Bizkit) : remportez tous les titres du Title Match (WWF Champ, Intercontinental, European, Hardcore, Lightheavyweight, Women's).



Rap US : Method Man, Red Man, Cypress Hill, DMX et Xzibit ont participé à la bande-son de *Street Hoops*.







SUR LE DVD

Pour ce premier numéro de l'année 2003, nous vous proposons cinq démos jouables et onze vidéos. Et comme à notre habitude, nous avons essayé de mélanger les genres afin de satisfaire un maximum de joueurs. Ainsi, vous pourrez essayer des jeux auxquels vous n'auriez pas forcement pensé jouer. Toute la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter une bonne année, une bonne santé et de bons jeux !

ATV QUAD POWER RACING 2

INFOS
EDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ L'esprit de *Road Rash* n'est pas mort.



↑ Dans les airs, réalisez de pures cascades.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE	**DIRECTION**
STICK ANALOGIQUE DROIT	
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	**DIRECTION**
BOUTON A	**ACCELERER**
BOUTON B	**FRAPPER**
BOUTON X	**FREINER**
BOUTON Y	**SUPER VITESSE**
GACHETTE L	
GACHETTE R	**SAUT**
BOUTON BLANC	**VUE ARRIERE**
BOUTON NOIR	

ATV QPR 2 vous propulse aux commandes d'un quad. Au programme, des courses sauce *Road Rash* sur une quinzaine de circuits et des épreuves d'adresse en mode Freestyle. A votre disposition, dix professionnels de la discipline et les sponsors officiels. Sur notre DVD, vous avez accès à une course sur la plage pour faire des cascades hallucinantes. Profitez-en pour vous exciter sur les concurrents qui auront la mauvaise idée de tenter de vous dépasser.

BATTLE ENGINE AQUILA

INFOS
EDITEUR : INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Voilà à quoi ressemble le battle engine.



↑ Détruisez le transport au plus vite.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE	**DEPLACEMENT**
STICK ANALOGIQUE DROIT	**CAMERA**
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	**ZOOM**
BOUTON A	**FREIN AERIEN**
BOUTON B	
BOUTON X	**TRANSFORMATION**
BOUTON Y	
GACHETTE L	**CHANGER D'ARME**
GACHETTE R	**TIRER**
BOUTON BLANC	
BOUTON NOIR	

Battle Engine Aquila revient sur notre DVD. Vous pilotez ce prototype de machine de combat évoluant dans les airs et sur terre. Lors de son premier passage, *BEA* avait laissé un goût d'inachevé. Mais ne vous fiez pas à l'impression de déjà-vu que pourrait laisser la démo. Elle ne reflète en rien les améliorations apportées par les développeurs. La version complète du jeu, en test dans ce numéro, est beaucoup plus aboutie et bien plus plaisante à jouer.

BLINX

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Après un coup de baril, l'ennemi fait moins le fier.



↑ Parfois, la chance vous sourit.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE	**DEPLACEMENT**
STICK ANALOGIQUE DROIT	**CAMERA**
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	
BOUTON A	**SAUTER**
BOUTON B	**ASPIRER / BALANCER DES OBJETS**
BOUTON X	**ACTIVER LA CHRONO-COMMANDE**
BOUTON Y	**RANGER / SORTIR SON ARME**
GACHETTE L	**CAMERA A DROITE**
GACHETTE R	**CAMERA A GAUCHE**
BOUTON BLANC	
BOUTON NOIR	

Blinx pourrait prétendre au titre de mascotte de la Xbox. Seulement, il a d'autres chats fouetter, ou plutôt des cochons pirates du temps. Armé d'un aspirateur à objets lourds et de son contrôle sur le temps, il devra remettre de l'ordre dans le chaos spatio-temporel créé par ces pirates. Son aspect coloré et sympathique ravira le jeune public, et ses prises de tête croissantes, les plus grands. Vous avez d'ailleurs tout un niveau dans notre démo pour vous en rendre compte.

CONCOURS QUANTUM REDSHIFT



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante : **Magazine Officiel Xbox / X Games 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret** ou par mail : **cyrille.tessier@futurenet.fr**

Aspirateur : cet ustensile de ménage devient furieusement tendance. Peut-être l'arme absolue de Master Chief pour *Halo 3* ?



VIDEOS Reign of Fire, Phantom Crash, Chase, Tennis Masters Series 2003, Dynasty Warriors 3, Marvel vs Capcom 2, Kelly Slater's Pro Surfer, Star Wars : Jedi Outcast, Metal Dungeon, Ty, le Tigre de Tasmanie, Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau

QUANTUM REDSHIFT

INFOS

EDITEUR : **MICROSOFT**

NOMBRE DE JOUEUR : **1**



Le dernier n'est pas forcement le perdant.



LE mega bonus à ne jamais rater.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **DIRECTION**
STICK ANALOGIQUE DROIT :
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : **DIRECTION**
BOUTON A : **TURBO**
BOUTON B : **ARME A TETE CHERCHEUSE**
BOUTON X : **ARME NORMALE**
BOUTON Y : **BOUCLIER DEFENSIF**
GACHETTE L : **VIRAGE SERRE**
GACHETTE R : **ACCELERER**
BOUTON BLANC : **VUE DE FACE**
BOUTON NOIR : **CHANGEMENT DE VUE**

Un jeu de course futuriste où l'on blaste plus ses adversaires que l'on exerce ses talents de pilote. Logique, puisque si vous n'avez plus d'adversaire, vous terminerez la course classé premier. Votre véhicule dispose d'un arsenal dément. Loin d'être une énième déclinaison de *WipeOut*, *Quantum Redshit* est beau, prenant, rapide et diablement efficace. Et ce n'est pas après avoir testé la course et les deux pilotes du DVD que vous nous contredirez...

TIGER WOODS 2003

INFOS

EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**

NOMBRE DE JOUEUR : **1**



L'une des épreuves du Player Club.



Concentration maximum pour le putt final.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : **SWING**
STICK ANALOGIQUE DROIT :
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : **VISER**
BOUTON A : **CHANGER DE CAMERA**
BOUTON B : **VISER LE TROU**
BOUTON X : **CHANGER DE CLUB**
BOUTON Y : **REMISE A ZERO DE LA VISEE**
GACHETTE L : **CHANGER DE CLUB**
GACHETTE R : **CHANGER DE CLUB**
BOUTON BLANC : **PUISSANCE ACCRUE**
BOUTON NOIR : **CONTROLE DE L'EFFET**

Le prodige américain des greens, pose son tee sur la console verte. Cette édition 2003 de *Tiger Woods PGA Tour* repense complètement la simulation de golf. Sa prise en main allégée et intuitive le rend plus passionnant. La démo vous permet de tester vos talents sur quatre trous et un petit niveau semi-arcade, le Player Club. Il consiste à faire un maximum de trous et de points en une minute trente. Alors à vos clubs et relevez les défis de notre démo.

GHOST RECON

INFOS

EDITEUR : **UBISOFT**

NOMBRE DE JOUEUR : **1**



L'effet de surprise n'est plus là.



Votre équipe est prête à partir au combat.

STICK GAUCHE : **DEPLACEMENTS / ACTION**
STICK ANALOGIQUE DROIT : **CAMERA / ZOOM**
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : **POSTURES**
BOUTON A : **RECHARGER**
BOUTON B : **CHANGER D'ARME**
BOUTON X : **VISION NOCTURNE**
BOUTON Y : **CHANGER DE SOLDAT**
GACHETTE L : **CARTES**
GACHETTE R : **TIRER / UTILISER**
BOUTON BLANC : **VOIX**
BOUTON NOIR : **CADENCE DU TIR**

Ghost Recon vous plonge dans la guerre professionnelle. D'un côté, les bérets verts (vous) et de l'autre, les mercenaires luttant pour le renouveau de l'URSS. Avec votre équipe super entraînée, vous partez au combat et devrez faire preuve de stratégie et mettre à profit toute votre expérience militaire. Dans cette démo, une mission complète vous fera apprécier les possibilités qu'offre *GR*. Vous pourrez même affronter un autre joueur sur une map... Tentant non ?

Le concours du mois portera sur *Quantum Redshift*. Remportez la course avec le pilote de votre choix. Envoyez-nous la photo du récapitulatif de fin de course. En cas d'égalité, nous prendrons en compte le temps de la course, puis le meilleur temps au tour et le nombre de victimes.

>> MEILLEUR SCORE :
Donc, vous faites le meilleur temps et vous nous envoyez une belle photo en précisant le temps réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !

Quantum Leap : le sympathique Sam Beckett de *Code Quantum* est le héros de la dernière série *Star Trek : Enterprise* bientôt sur le câble.



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

En vente fin janvier 2003

» SUR LE DVD (sous réserve)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :



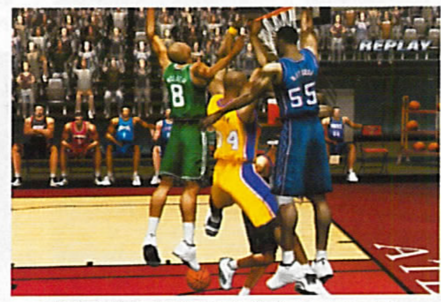
» TOEJAM & EARL III



» FIREBLADE



» REIGN OF FIRE



» NBA INSIDE DRIVE 2003



» MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2



» SPLASHDOWN

ET LES VIDEOS DE :

- » BMX XXX
- » LEGENDS OF WRESTLING II
- » FIFA 2003
- » HARRY POTTER II
- » INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR
- » LAMBORGHINI
- » BLOODRAYNE



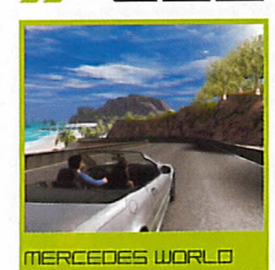
+ LE BEST OF DES MEILLEURES DEMOS DE L'ANNEE

- » HALO
- » JET SET RADIO FUTURE
- » DEAD OR ALIVE 3
- » MOTO GP : ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
- » ROCKY
- » SPLINTER CELL



» TRANSWORLD SNOWBOARDING

» LES TESTS DE :



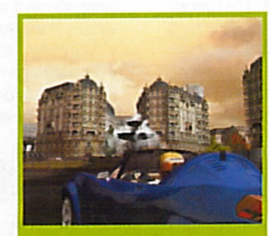
MERCEDES WORLD RACING
Retrouvez la collection des véhicules de la marque.



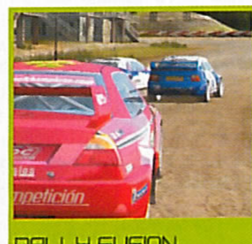
MGS 2 : SUBSTANCE
La légende est enfin sur Xbox dans une version encore plus complète. On en redemande.



PHANTOM CRASH
Le jeu de robots le plus furieux depuis bien longtemps. Restez accroché à votre pad !



RACING EVOLUZIONE
La classe italienne au service de la Xbox pour un des jeux de caisses les plus prometteurs de l'année.



RALLY FUSION
Le rallye version arcade, bien loin du doigté nécessaire pour un Colin McRae.

STAR WARS™

DECHAINEZ LE POUVOIR DE LA FORCE

CONSOLES +
Une belle et grande conversion !

CONSOLES MAX
Jedi Knight II est un sacré bon jeu

NINTENDO MAG L'OFFICIEL
Une expérience unique dans un univers captivant



JEDI KNIGHT™ II : JEDI OUTCAST™











activision.com



